2

MISSIONE IN MONTAGNA

STEPHEN THRAVES

compact

librogame®

SCHEDE PUNTEGGIO

1	2	3	4
4 3 2 1 1 2 3 4 5 6 MC PE CP	4 3 2 1 1 2 3 4 5 6 MC PE CP	4 3 2 1 1 2 3 4 5 6 MC PE CP	4 3 2 1 1 2 3 4 5 6 MC PE CP
5	**6**	**7**	**8**
4 3 2 1 1 2 3 4 5 6 MC PE CP	4 3 2 1 1 2 3 4 5 6 MC PE CP	4 3 2 1 1 2 3 4 5 6 MC PE CP	4 3 2 1 1 2 3 4 5 6 MC PE CP
9	**10**	**11**	**12**
4 3 2 1 1 2 3 4 5 6 MC PE CP	4 3 2 1 1 2 3 4 5 6 MC PE CP	4 3 2 1 1 2 3 4 5 6 MC PE CP	4 3 2 1 1 2 3 4 5 6 MC PE CP
13	**14**	**15**	**16**
4 3 2 1 1 2 3 4 5 6 MC PE CP	4 3 2 1 1 2 3 4 5 6 MC PE CP	4 3 2 1 1 2 3 4 5 6 MC PE CP	4 3 2 1 1 2 3 4 5 6 MC PE CP
17	**18**	**19**	**20**
4 3 2 1 1 2 3 4 5 6 MC PE CP	4 3 2 1 1 2 3 4 5 6 MC PE CP	4 3 2 1 1 2 3 4 5 6 MC PE CP	4 3 2 1 1 2 3 4 5 6 MC PE CP

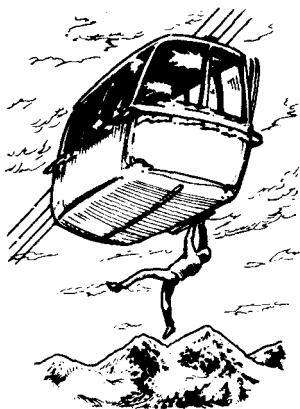
librogame®

collana diretta da Giulio Lughi

Nessun albero è stato abbattuto
per produrre la carta di questo libro che è interamente riciclata.

MISSIONE IN MONTAGNA

STEPHEN THRAVES

illustrato da Gary Rees
tradotto da Mariangela Bruna

Edizioni E. Elle

LA MISSIONE

Attraversi la strada in direzione della polverosa bottega d'antiquariato che si trova all'angolo della strada. Lo scopo della tua visita però non è l'acquisto di oggetti antichi, ma qualcosa di molto piú importante.

"Buongiorno" ti saluta un ometto anziano con una cravatta a farfalla, il quale sta spolverando dei vasi antichi. L'uomo posa subito il panno e con modi cortesi ti conduce verso un grande guardaroba in stile vittoriano nel retro della bottega. L'uomo apre il guardaroba... e preme una serie di bottoni che lampeggiano all'interno. Di colpo la parete di fondo si apre e rivela una doppia porta d'acciaio. Poi anche questa porta si apre e davanti a voi compare un ascensore.

"Come vanno le cose al quartier generale, Thomas?" gli chiedi mentre scendete insieme nell'ascensore segreto. "La mia ultima missione mi ha costretto a rimanere all'estero per sei mesi".

"Non c'è male, non c'è male" risponde Thomas mentre esce dall'ascensore e ti guida lungo un corridoio scarsamente illuminato. Infine raggiungete un'altra serie di bottoni lampeggianti. Anche questa volta Thomas li preme secondo una certa sequenza, e la parete che vi sta di fronte comincia a sollevarsi lentamente da terra.

"Ah, agente A.C.E.!" esclama una voce severa proveniente dal piccolo ufficio che compare davanti

ai tuoi occhi. È la voce del tuo capo, che ora solleva gli occhi da un dossier. Riesci a scorgere la scritta sulla copertina: *Missione Valanga*.

"Vedo che hai fatto ritorno dalla tua ultima missione sano e salvo" osserva con aria di sufficienza. "Bene, bene, perché abbiamo un'altra importante missione da affidarti. E questa è ancora più pericolosa della precedente. Immagino che tu abbia appreso dal telegiornale la notizia di quel bizzarro episodio accaduto ieri sera".

"Durante il discorso del Primo Ministro? Quando lui di colpo ha fatto un aeroplanino di carta con il foglio degli appunti e lo ha lanciato verso il pubblico? È la cosa più bizzarra che io abbia mai visto".

"Già" concorda il tuo capo aggrottando la fronte. "E che mi dici di ciò che è accaduto qualche settimana fa, quando quel presidente straniero in visita ufficiale all'improvviso ha cominciato a giocare con un videogame tascabile? E un paio di giorni prima, quando il capo delle nostre forze armate è stato visto sfrecciare su uno skateboard? Beh, abbiamo finalmente scoperto cosa c'era dietro quegli imbarazzanti episodi. Hai mai sentito parlare del dottor Diamond?"

Tu rifletti per un istante. "Non vive su una montagna di sua proprietà in mezzo alle Alpi? Se ricordo bene, è un brillante scienziato che sogna di trovare una cura contro le peggiori malattie del nostro secolo".

" Quella è soltanto una copertura. Abbiamo sco-

perto che il suo *vero* sogno è di dominare il mondo! Ha inventato una pozione chiamata Formula V3, e ne ha prodotto sei grandi ampolle che ha nascosto in sei differenti rifugi in cima alla sua montagna. È sufficiente una piccola goccia di Formula V3 nel bicchiere di un uomo politico, perché quello cominci a comportarsi come un bambino di otto anni!"

"Cosí Diamond non si dà la pena di uccidere coloro che potrebbero opporsi alla realizzazione dei suoi fini" osservi, "fa semplicemente in modo che tutto il mondo rida di loro. Davvero ingegnoso!"

"Sí, ma non credere che quell'uomo abbia degli scrupoli a uccidere" ti rammenta il tuo capo. "È un essere molto crudele, e lo stesso vale per le sue guardie. Ne ha seminate a centinaia su tutta la montagna, e per questo ti avverto che si tratta di una missione estremamente pericolosa. Voglio che tu vada su quella montagna, agente A.C.E., e distrugga quelle sei ampolle".

"Ma come farò a entrare nei rifugi? Immagino che siano strettamente sorvegliati".

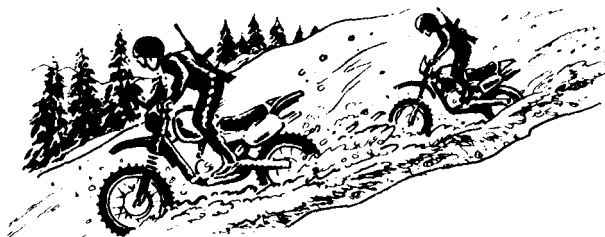
"Ci risulta di no. In apparenza non c'è niente che impedisca di introdursi dentro i rifugi, è il modo in cui le ampolle sono protette all'interno a costituire il problema. Ciascuna delle sei ampolle è a prova di proiettile, ed è inserita in una nicchia dalle pareti di cemento armato spesse un metro. La nicchia sembra aperta finché..."

"Finché qualcuno non prova a entrare, immagino?"

"Esattamente. A quel punto delle grosse sbarre d'acciaio calano all'istante davanti all'ampolla. Il solo modo per impedirlo consiste nel digitare il codice segreto sulla piccola tastiera posta a sinistra della nicchia. Se viene digitata la parola sbagliata, non soltanto le sbarre d'acciaio calano immediatamente, ma non si sollevano più per le successive dodici ore!"

"Anche se la parola giusta viene digitata subito dopo?"

"Già. Quindi è assolutamente necessario trovare la parola giusta al primo colpo. Purtroppo, però, non conosciamo nessuna delle parole segrete, ed è questo che rende la missione particolarmente difficile. Naturalmente hai il diritto di rifiutare l'incarico, agente A.C.E., ma in quel caso soltanto il cielo potrà aiutarci!"

Se desideri intraprendere questa pericolosa missione, vai alla pagina seguente...

ISTRUZIONI PER IL GIOCO

1. Ogni volta che tenti di portare a termine la missione, devi utilizzare una delle 40 schede punteggio che trovi all'interno dei risvolti di copertina. In questo modo avrai la scheda sempre a portata di mano durante il gioco: ti basterà tenere aperta la pagina di copertina che ti interessa (se, per esempio, sei mancino, troverai più comode le schede della prima pagina di copertina. In caso contrario ti saranno più comode quelle dell'ultima pagina).
2. La colonna di ogni scheda indica il tuo *punteggio di sopravvivenza*. La colonna indica il *numero di ampolle di Formula V3* che sei riuscito a distruggere e la colonna indica quali *oggetti utili* ti sei procurato.

Colonna

3. Inizi la missione con un *punteggio di sopravvivenza* uguale a **4**. Se però durante il gioco tu dovessi per qualche motivo diventare più debole, dovrai ridurlo a **3** cancellando il numero **4** sulla scheda punteggio. Se in seguito diventi ancora più debole, cancella il numero **3** per indicare che il tuo punteggio di sopravvivenza si è ridotto a **2**, e cosí via.
4. Quando avrai cancellato tutti i numeri, compreso l'**1**, nella colonna , vorrà dire che la tua

missione è giunta al termine e dovrai smettere immediatamente di giocare. Se vuoi fare un altro tentativo, ricomincia a giocare utilizzando una nuova scheda punteggio.

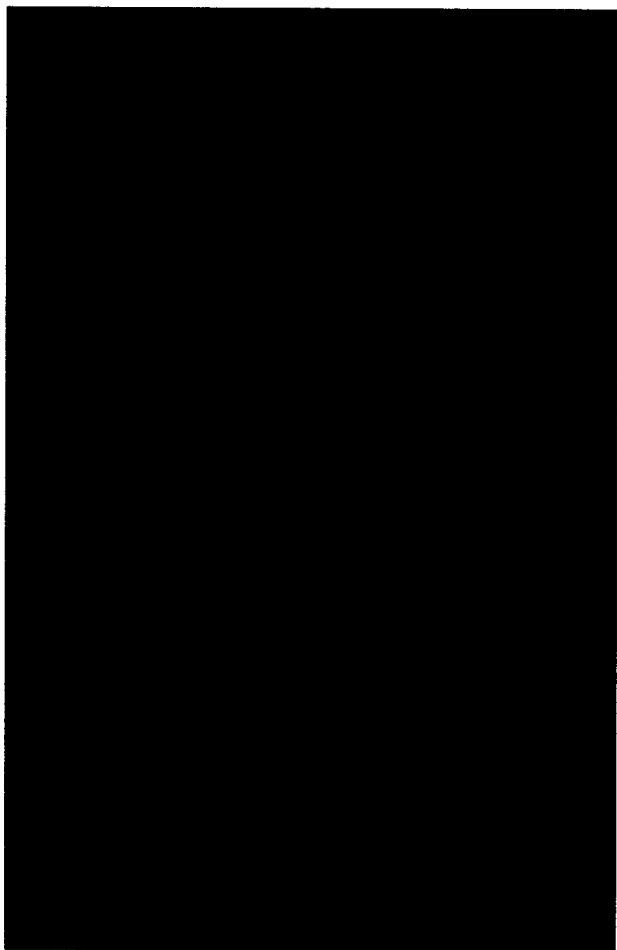
Colonna

5. L'obiettivo della missione è di distruggere un numero più alto possibile di ampolle di Formula V3. Ogni ampolla è protetta da sbarre d'acciaio pronte a calare davanti a essa non appena qualcuno si avvicina. L'unico modo per impedirlo è digitare la parola segreta.
6. Saprai se hai digitato la parola giusta quando vedrai la figura del paragrafo successivo a quello in cui ti trovavi. Se si tratterà di una mano che versa il contenuto dell'ampolla, ci sarai riuscito. Se invece la figura mostrerà delle sbarre calate davanti all'ampolla, vorrà dire che non hai digitato la parola giusta e di conseguenza che non sei riuscito a distruggere l'ampolla.
7. Quando riesci a distruggere un'ampolla, annotalo sulla scheda punteggio cerchiando il numero **1** nella colonna . Quando ne distruggi un'altra, cerchia il numero **2**, e cosí via.
8. Quante più volte tenterai il gioco, tanto più alto sarà il tuo punteggio nella colonna . Soltanto quando avrai distrutto tutte e sei le ampolle sarai riuscito a salvare definitivamente il mondo dalla malvagia invenzione del dottor Diamond!

Colonna

9. Esistono tre *oggetti utili* che puoi procurarti durante il gioco: una mappa computerizzata, un promemoria elettronico e un computer da polso. Questi tre oggetti sono raffigurati sui risvolti di copertina. Se ne entrerai in possesso, avrai molte probabilità in più di portare a termine con successo la tua missione. Dovresti quindi fare tutto il possibile per trovarli durante il gioco.
10. Se trovi uno dei tre oggetti, annotalo sulla scheda punteggio cerchiando il codice corrispondente all'oggetto (per esempio, MC= mappa computerizzata) nell'apposita colonna. Da quel momento avrai la possibilità di servirti di quel particolare oggetto ogni volta che sarà necessario. Potrai quindi consultarlo aprendo la pagina in cui è raffigurato.
11. Ricorda che *non* puoi utilizzare un oggetto se non è stato cerchiato sulla scheda punteggio.

Adesso sei pronto per iniziare la missione.
Buona fortuna!

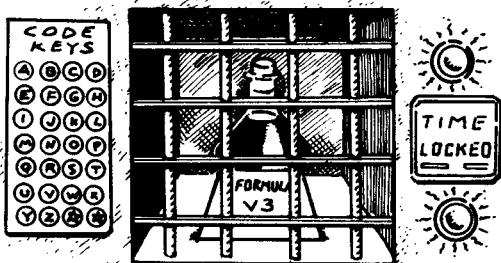
1

Meno di ventiquattr'ore piú tardi stai sorvolando le Alpi a bordo di un piccolo velivolo militare. Indossi una tuta da sci completamente bianca per mimetizzarti al massimo. "Quella laggiú è la proprietà del dottor Diamond" ti grida il pilota cercando di coprire il rumore del motore. "Come vedi non si tratta soltanto di quel piccolo villaggio, ma si estende su tutta la montagna, con le piste da sci, le funivie e tutto il resto! Ti lancerai a pochi chilometri di distanza, in modo che le guardie non avvistino il paracadute durante la discesa". Dopo esserti lanciato senza problemi, ti avvii a piedi verso la proprietà del dottor Diamond, che è costantemente sorvegliata da numerose guardie. Quando raggiungi finalmente l'alto recinto, osservi che un piccolo convoglio di veicoli si sta avvicinando lentamente all'ingresso principale. Potresti tentare di salire a bordo di uno dei veicoli senza essere visto. Ma potrebbe essere troppo rischioso. Forse faresti meglio a tentare di scavalcare il recinto in qualche modo.

Cosa fai?

Se sali a bordo di un veicolo ***vai al 127.***
Se scavalchi il recinto ***vai al 47.***

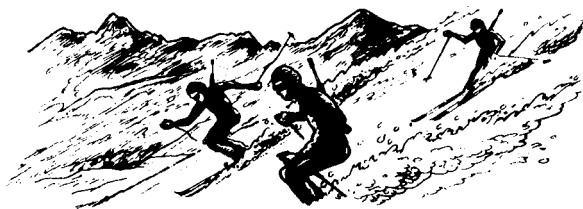
2

A quanto pare ti sei rallegrato troppo presto per l'utilità delle tue racchette da neve, perché improvvisamente stai cominciando ad affondare. Anzi, no, non sei tu che stai affondando, è la neve che sta scivolando giú! L'intero pendio sta cedendo, e con orrore ti rendi conto che si tratta di una valanga. Di colpo vieni trasportato via insieme alla neve, e cominci a rotolare senza riuscire a fermarti. Ma nella confusione intravedi in basso una vecchia casupola: la tua unica salvezza è riuscire a raggiungerla e aggrapparti ad essa, altrimenti la valanga ti travolgerà sotto la sua massa. ***Sottrai 1 al tuo punteggio di sopravvivenza cancellando il numero piú in alto nella colonna della tua scheda punteggio. Poi vai al 113.***

3

Peccato, è andata male! Vai al 114.

4

Cominci a spostarti da un abete all'altro, sempre attento alla presenza di eventuali guardie, e procedi all'interno della proprietà del dottor Diamond. Ben presto noti un grande edificio piatto. Ti avvicini furtivamente e dai un'occhiata attraverso le sbarre di una delle finestre. Ha tutta l'aria di essere il laboratorio! Ovviamente sai che qui non troverai le ampolle di Formula V3. Il tuo capo ti ha spiegato che sono state nascoste altrove sulla montagna, ciascuna in un rifugio diverso: tuttavia potrebbe essere proficuo dare un'occhiata all'interno. ***Vai al 118.***

5

Ti precipiti all'istante fuori del rifugio, sicuro che l'elicottero si fermerà proprio sopra di te; ma con tua grande sorpresa vedi che sta puntando il riflettore molto piú avanti, lungo il pendio della montagna. Perché? Ma certo... quello dev'essere il punto in cui è situato l'ultimo rifugio, e l'elicottero intende scoprirti proprio mentre vai da quella parte. La confer-

ma alla tua ipotesi arriva subito dopo, quando le luci si spengono. Probabilmente pensano che in questo modo avrai difficoltà a vedere l'elicottero; e in effetti è cosí, perché di colpo il cielo è diventato completamente buio! ***Vai al 57.***

6

Dopo aver azionato l'interruttore aspetti un po', ma non succede niente: allora indossi in fretta un paio di racchette da neve. I tuoi passi risuonano metallici sul pavimento, mentre ti avvii verso la porta scorrevole e fai capolino all'esterno per assicurarti che non ci siano pericoli in vista. Non noti niente e quindi ti allontani con passo rapido. ***Vai al 28.***

7

Ti avvii in direzione del Deposito A, cercando di assumere l'aria piú indifferente possibile ma tenendo sempre la testa bassa. Mentre cammini, hai la fortuna di sentire alcuni brani di una conversazione tra guardie. Una di esse sta accennando al fatto che ci sono

dei deltaplani sulla cima della montagna che sovrasta il villaggio. Che fortuna! Se questa cima è abbastanza vicina a quella dove è situato il rifugio, potresti servirti di uno dei deltaplani per calarti fino là. Ma sarà abbastanza vicina? Potresti saperlo se tu avessi una mappa della zona.

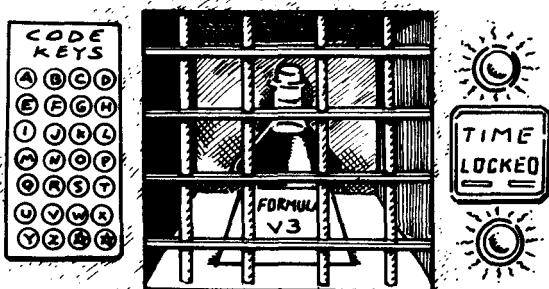
Se hai cerchiato la sigla MC nella colonna della tua scheda punteggio, puoi consultare la MAPPA COMPUTERIZZATA per scoprire in quale riquadro si trova esattamente la cima sopra il villaggio. Se non possiedi la mappa, dovrai tirare a indovinare.

Se pensi che sia C1 vai al 60.
Se pensi che sia D1 vai al 97.
Se pensi che sia E1 vai al 158.

8

Non appena l'occhio della telecamera si allontana dalla jeep, ti precipiti verso il veicolo. Con un balzo salti a bordo, aggrappandoti con le mani alla ruota di scorta fissata al portellone posteriore. Cosí aggrappato, speri di riuscire a sfuggire alla telecamera quando

la jeep attraverserà l'ingresso principale. Trattieni il respiro, mentre il veicolo si muove lentamente, sussultando sul terreno ricoperto di neve. A quanto pare ce l'hai fatta. Sei all'interno della proprietà del dottor Diamond! ***Vai al 70.***

9

Peccato, è andata male! Devi soltanto sperare di essere piú fortunato con la prossima ampolla. Adesso vai al 66.

10

Fingi di non opporre resistenza alle guardie che adesso ti stanno conducendo verso il quartier generale, in modo che non ti tengano troppo stretto. Poi all'improvviso le allontani da te con una spinta e ti precipiti

verso l'elicottero. Lo metti in moto in fretta e prendi il volo. Ben presto una raffica di proiettili si scarica contro il velivolo, ma tu riesci a evitarla e ad allontanarti. Adesso puoi cominciare a cercare il prossimo rifugio, quello a cui ha accennato distrattamente una delle guardie: l'uomo si è lasciato sfuggire che si trova a fianco del percorso discendente della funivia. Se tu potessi consultare una mappa...

Se hai cerchiato la sigla MC nella colonna della tua scheda punteggio, puoi consultare la MAPPA COMPUTERIZZATA e scoprire in quale riquadro si trova il rifugio. Se non possiedi la mappa, dovrai tirare a indovinare.

Se pensi che sia A2 vai al 79.
Se pensi che sia A3 vai al 24.
Se pensi che sia B2 vai al 131.

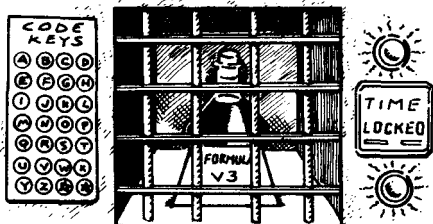
11

Mentre ti lanci con il deltaplano e sorvoli la proprietà del dottor Diamond, rifletti che è stata proprio una fortuna trovare la divisa di quella guardia. Speri in-

fatti che chiunque guardi in alto possa crederti semplicemente un collega che sta pattugliando la zona! E in effetti nessuno comincia a sparare nella tua direzione, mentre ti avvicini alla cima su cui è situato il rifugio. Ce l'hai fatta e puoi atterrare sano e salvo! ***Vai al 113.***

12

Il veicolo che hai scelto sarà forse il piú sicuro dei due, ma è anche quello per cui dovrai aspettare piú a lungo. Inoltre, quando arriva, per tua sfortuna passa nella direzione sbagliata: il veicolo infatti non è diretto verso il basso ma verso *l'alto*! Alla fine comunque ritorna verso di te, e ti lasci cadere con cautela sul tetto. Il veicolo oscilla per il tuo peso, ma ben presto le oscillazioni diminuiscono e non ti resta altro che aspettare di raggiungere il rifugio per poi balzare sul pilone piú vicino. ***Vai al 61.***

13

Peccato, è andata male! Devi soltanto sperare di essere piú fortunato con la prossima ampolla. Adesso vai al 98.

14

Entri nella stazione della funivia, contento di trovare una cabina pronta a partire. Salti a bordo e apri uno dei finestrini mentre inizia la discesa. Non appena avvisterai il rifugio sotto di te, salterai sul pilone piú vicino. ***Vai al 61.***

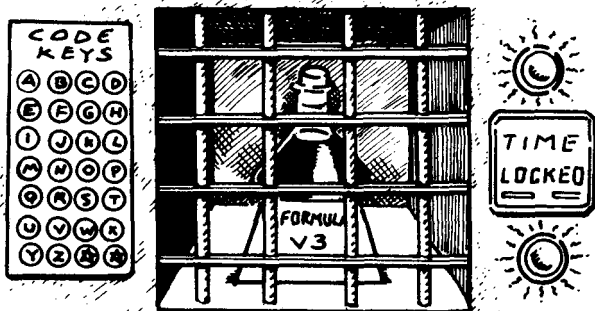
15

Aspetti che l'obiettivo della telecamera si sposti di nuovo sulla destra della torre d'osservazione, e poi corri verso sinistra. Con movimenti frenetici ti arrampichi su per il recinto, ben sapendo che hai a disposizione meno di mezzo minuto prima che la te-

lecamera si sposti di nuovo a sinistra. Adesso viene la parte piú difficile: hai raggiunto il filo spinato. Con un gesto rapido ricopri il filo con la tua giacca, e poi ti lasci rotolare dall'altra parte. Ma ad un tratto la giacca ti scivola di mano e, nonostante i tuoi disperati tentativi di rimanere aggrappato, piombi giú sul terreno. Ti sei procurato una brutta slogatura alla caviglia, ma per fortuna sei caduto sulla neve e non hai riportato ferite piú gravi!
Sottrai 1 dal tuo punteggio di sopravvivenza, cancellando il numero piú in alto nella colonna della tua scheda punteggio. Poi vai al 39.

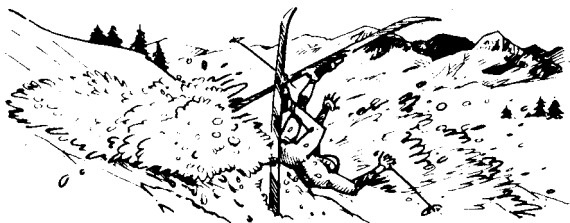
16

Ti chiedi se hai fatto la scelta giusta. Forse avresti dovuto spostare l'interruttore verso sinistra, o forse verso il basso. È una decisione molto importante, in quanto un errore potrebbe portare alla tua cattura immediata, oltre che ad altre spiacevoli conseguenze! In ogni caso non puoi restare qui a pensare davanti all'interruttore per tutto il giorno, e decidi di non pensarci piú... ***Vai al 45.***

17

È andata male! La parola che hai scelto era sbagliata. Vai al 114.

18

Hai appena raggiunto le pistole da segnalazione, quando senti uno scatto metallico alle tue spalle. Adesso tra te e la porta c'è una pesante grata d'acciaio! Subito dopo la temperatura all'interno del bunker comincia a scendere rapidamente, e l'aria diventa sempre piú fredda, perfino piú fredda che all'esterno. Devi escogitare in fretta un sistema per scappare, altrimenti morirai congelato! Ma cosa puoi fare? Noti dei bastoni da sci accanto alle pistole da segnalazione. Forse servendoti di uno di essi potresti tentare di

raggiungere il dispositivo anti-intrusione per disattivarlo, sperando che la grata si sollevi di nuovo. Ormai però hai le mani talmente intirizzite dal freddo che non sai nemmeno se riuscirai a muoverle come desideri.
Sottrai 1 dal tuo punteggio di sopravvivenza cancellando il numero piú in alto nella colonna della tua scheda punteggio. Poi vai al 92.

19

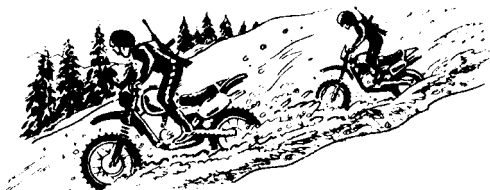
Non sei sicuro di aver fatto la cosa giusta, lasciando perdere il tetto dello chalet. Ti sembrava che il salto fosse di almeno dieci metri, ma adesso la distanza potrebbe anche raddoppiare! L'elicottero infatti sta riprendendo quota ed ha ormai sorvolato l'intero paese. Resta soltanto un ultimo edificio: la chiesa. Il campanile è piuttosto alto, ma atterrare su un campanile è sicuramente piú difficile che atterrare sul tetto ampio di uno chalet. ***Vai all'82.***

20

Hai deciso di non prendere gli sci, in quanto la loro scia sulla neve fresca sarebbe piú facilmente individuabile dall'alto rispetto alle impronte dei passi; ma mentre arranchi a fatica, affondando nella neve, cominci a pentirti della tua scelta. Se ti fossi servito degli sci a quest'ora avresti già raggiunto il rifugio! Se almeno la tua meta fosse visibile in lontananza ti sentiresti piú sollevato, ma non riesci ancora a vedere niente. A dire la verità, stai cominciando a dubitare che il rifugio si trovi davvero a est, dove ti stai dirigendo. Forse hai capito male quello che dicevano le guardie. Se tu avessi una mappa potresti consultarla per rassicurarti.

Se hai cerchiato la sigla MC nella colonna della tua scheda punteggio, puoi consultare la MAPPA COMPUTERIZZATA per scoprire in quale riquadro si trova il rifugio. Se non possiedi la mappa, dovrai tirare a indovinare.

Se pensi che sia C2 vai al 110.
Se pensi che sia C3 vai al 156.
Se pensi che sia A3 vai al 77.

21

La scaletta viene sollevata rapidamente, e adesso sei al sicuro a bordo dell'elicottero. Tuttavia i tuoi problemi non sono ancora finiti: mentre si allontana, l'elicottero viene preso di mira dal fuoco di due velivoli del dottor Diamond che lo inseguono per un lungo tratto. Alla fine però riuscite ad allontanarvi da quella maledetta montagna. Sei sopravvissuto indenne alla pericolosa missione!

Ma quante ampolle di Formula V3 hai distrutto? Ricorda che hai salvato il mondo dalla minaccia del dottor Diamond soltanto se sei riuscito a eliminare tutte le sei ampolle. Se il tuo punteggio nella colonna ▲ è minore di 6, prova a giocare ancora per tentare di migliorarlo!

22

Hai già percorso un buon tratto di strada, allontanandoti dal bunker, quando ti viene il dubbio che forse non ti stai muovendo nella direzione giusta. Il tuo ragionamento a proposito dell'elicottero potrebbe essere sbagliato. Forse la sua posizione non era affatto allineata con la posizione del rifugio. Le stelle comunque ti indicano che ti sei mosso all'incirca in direzione sud-ovest rispetto al rifugio numero 5. Ciò che dovresti fare adesso è assicurarti che il rifugio

numero 6 si trova a sud-ovest rispetto al precedente. Dovresti quindi individuare il rifugio numero 6 su una mappa.

Se hai cerchiato la sigla MC nella colonna della tua scheda punteggio, puoi consultare la MAPPA COMPUTERIZZATA per scoprire in quale riquadro è situato il rifugio numero 6. Se non possiedi la mappa, dovrai tirare a indovinare.

Se pensi che sia A3 vai al 63.
Se pensi che sia B3 vai al 92.
Se pensi che sia C3 vai al 132.

23

A fianco del percorso discendente della funivia... la funivia... mentre ti alzi in volo a bordo del minicottero, continui a ripensare alle parole che la guardia si è stupidamente lasciata sfuggire. Quello laggiú in fondo sulla tua destra sembra proprio il percorso della funivia, perciò viri in quella direzione. Atterri a una certa distanza dal rifugio, pensando che è meglio percorrere a piedi le poche centinaia di metri che ancora ti separano da esso. Potrebbero esserci delle guardie all'interno della costruzione, e sentendo il rumore del minicottero potrebbero coglierti di sorpresa. ***Vai al 61.***

24

Ad un certo punto avvisti il percorso della funivia, in lontananza sulla tua destra. Tutto sommato puoi fare a meno di una mappa: adesso riesci a scorgere anche il rifugio, nella parte piú bassa del percorso. Ma mentre ti accingi a manovrare l'elicottero in quella direzione, ti accorgi che c'è qualche problema con la leva di comando. ***Vai al 168.***

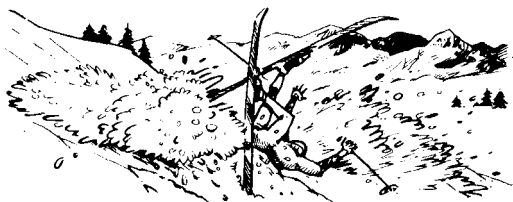
25

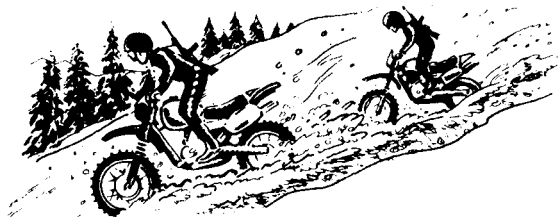
Conduci il piccolo spazzaneve fuori dal garage. Adesso devi percorrere un pericoloso tratto di circa duecento metri, per uscire dal villaggio. Lungo il percorso comunque incontri una sola guardia, che risponde al tuo saluto senza sospettare di nulla. È chiaro che ti ha scambiato per un collega che si accinge a spianare uno dei sentieri con lo spazzaneve. Le tue intenzioni però sono ben diverse: vuoi raggiungere la cima su cui è

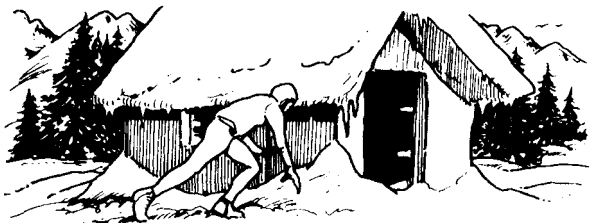
situato il rifugio! Ma dove si trova esattamente? Sai che è a nord-ovest del villaggio, ma in quella direzione non vedi nessun edificio. È probabile che sia nascosto dalle nubi, ma per accertartene dovresti consultare una mappa...

Se hai cerchiato la sigla MC nella colonna della tua scheda punteggio, puoi consultare la MAPPA COMPUTERIZZATA per scoprire in quale riquadro si trova il rifugio. Se non possiedi la mappa, dovrai tirare a indovinare.

Se pensi che sia D1 vai al 113.
Se pensi che sia E1 vai al 139.
Se pensi che sia E2 vai al 52.

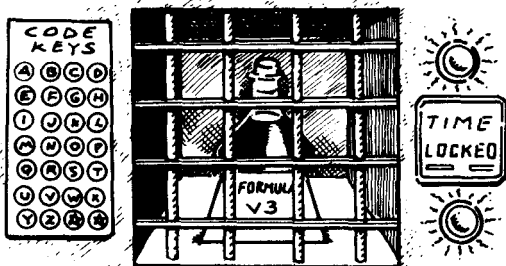
26

Mentre la snow bike si avvicina, fai appena in tempo a trascinarti un po' piú vicino agli alberi. Il tuo piano funziona perfettamente: l'attenzione del conducente è talmente concentrata su di te che non si accorge di un ramo basso che gli sbarra la strada. Il ramo lo

colpisce alla testa e lo sbalza dalla sella. Il veicolo senza guidatore, però, si sta dirigendo verso di te. Riuscirai a trascinare il tuo corpo dolorante via dal sentiero in tempo per non essere investito?
Sottrai 1 dal tuo punteggio di sopravvivenza cancellando il numero piú in alto nella colonna ✗ della tua scheda punteggio. Poi vai al 92.

27

Metti l'acceleratore al massimo, sperando che il rumore non attiri l'attenzione delle guardie. Per fortuna al momento non c'è nessuno nelle vicinanze, e le due guardie che vedi là in fondo non guardano nella tua direzione. Probabilmente non ti sentono, o forse credono che tu sia un loro collega. Ciò ti dà modo di approfittare della situazione e guidare il veicolo a tutto gas. Mentre ti dirigi verso l'alto, seguendo il percorso della seggiovia, speri soltanto che i pneumatici della snow bike abbiano una buona aderenza sul pendio ghiacciato. ***Vai al 33.***

28

Ti allontani con passo svelto dal riparo, compatibilmente con la rapidità che ti consentono le scomode racchette da neve. Ma quando superi il villaggio, e cominci a salire il pendio in direzione della cima su cui è situato il rifugio, le racchette si dimostrano molto utili. La neve infatti diventa sempre piú alta, ma tu riesci a muoverti agevolmente sulla morbida superficie. Quando stai per raggiungere la meta, ti giri verso valle e ti chiedi a quale distanza dall'ingresso principale sei giunto.

Se hai cerchiato la sigla MC nella colonna della tua scheda punteggio, puoi consultare la MAPPA COMPUTERIZZATA per scoprire in quale riquadro si trova l'ingresso principale. Se non possiedi la mappa, dovrai tirare a indovinare.

Se pensi che sia A4 vai al 2.
Se pensi che sia B4 vai al 113.
Se pensi che sia C4 vai al 157.

29

Peccato, è andata male! Devi soltanto sperare di essere piú fortunato con la prossima ampolla. ***Adesso vai al 166.***

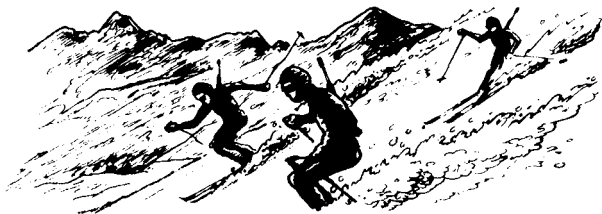
30

Attraversi il villaggio, muovendoti furtivamente da uno chalet all’altro. È una situazione molto rischiosa, ma ben presto ti accorgi che ne valeva la pena. Innanzitutto riesci a trovare una di quelle sinistre divise di colore blu scuro indossate dalle guardie. La vedi attraverso una finestra di uno chalet vuoto , appesa in un angolo, e ti precipiti dentro per prenderla. Con la divisa non avrai difficoltà a farti passare per una guardia! Inoltre, indossando l’uniforme riuscirai ad avvicinarti di piú alle vere guardie e a capire dalla loro conversazione dove si trova un’altra ampolla.
Vai al 74.

31

Con un po' di sforzo spingi il bob e lo avvii, poi salti a bordo. In pochi secondi scendi a gran velocità lungo la pista, una curva dopo l'altra. Il tuo veicolo acquista sempre piú velocità, e ormai i cumuli di neve ghiacciata non sono altro che macchie offuscate che scorrono ai lati. Decidi di frenare, ma quando premi il pedale non succede niente. Lo premi con piú forza, ma ancora niente. Il dispositivo del freno dev'essere stato sabotato! Ormai ti è impossibile controllare il bob, che scende a velocità supersonica finché ad una curva esce di pista. Non ti resta che sperare che il tuo atterraggio non sia catastrofico...

Sottrai 1 dal tuo punteggio di sopravvivenza cancellando il numero piú in alto nella colonna della tua scheda punteggio. Poi vai al 92.

32

"Immagino che tu stessi per dirigerti verso il prossimo rifugio, quello situato a lato del percorso della funivia" ti dice una delle guardie incappucciate mentre l'elicottero si allontana dalla cima. "È un vero peccato che noi invece ti porteremo da un'altra parte!" prosegue l'uomo sogghignando. "Ti porteremo nel quartier generale del dottor Diamond. Non vede l'ora di fare la tua conoscenza!"
Il quartier generale dev'essere il grande edificio di forma semicircolare situato sulla cima vicina. Infatti riesci a scorgere una piattaforma di atterraggio sul tetto piatto, e non c'è dubbio che l'elicottero si sta dirigendo proprio lí. È chiaro che se hai intenzione di provare a fuggire, devi farlo in fretta, prima di venire trascinato all'interno dell'edificio. Ma quale momento sceglierai per tentare la fuga?

L'istante prima dell'atterraggio vai al 42.
Il momento dell'atterraggio vai al 153.
Mentre attraversate il tetto vai al 10.
Mentre scendete giú dal tetto vai al 112.

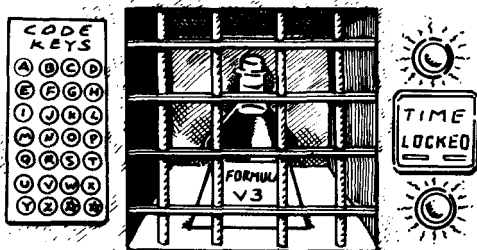
33

Finalmente raggiungi il secondo rifugio. Sei stanco e ti concedi un breve riposo prima di avvicinarti al-

l'ampolla di Formula V3. Ti stai chiedendo come diavolo riuscirai a indovinare la parola segreta, quando noti un pezzo di carta sul pavimento. C'è una scritta: *Informazione per tutte le guardie. La nuova parola segreta per il dispositivo numero 2 è il pianeta di tipo terrestre...* ma manca l'ultima parola! Forse per motivi di sicurezza le guardie avevano l'ordine di imparare a memoria la parola e poi distruggerla. Tuttavia la situazione non è completamente disperata. Per lo meno sai che esistono soltanto quattro pianeti di tipo terrestre: Mercurio, Venere, la Terra e Marte.

Quale pianeta digiterai?

Se scegli Mercurio vai al 46.
Se scegli Venere vai al 99.
Se scegli la Terra vai al 119.
Se scegli Marte vai al 72.

34

È andata male! Vai al 114.

35

Sali a bordo della motoslitta contrassegnata con il simbolo ◆ e ti lanci fuori del villaggio, risalendo il pendio in direzione del prossimo rifugio. Questo veicolo si sta rivelando davvero molto utile, perché in breve arrivi vicino alla cima. All'improvviso però la motoslitta cozza contro un ostacolo, e viene sbalzata in aria insieme a te. ***Vai al 167.***

36

È una coincidenza fortunata, perché alcuni giorni fa un altro agente, l'Agente B.C.E. era riuscito a scoprire la parola segreta per il dispositivo numero 1. Purtroppo, mentre la stava rivelando al vostro capo attraverso la sua linea telefonica segreta, l'agente è stato ucciso! Tutto ciò che ha avuto il tempo di dire è che la parola segreta è il nome di un paese scandina-

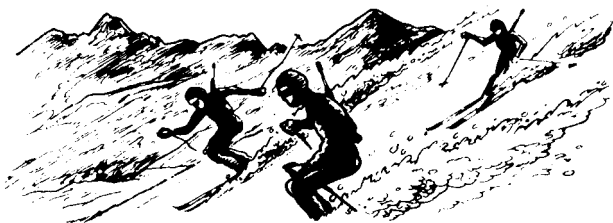
vo. Poi non si è sentito piú nulla. Quindi dovrai scegliere tra: Norvegia, Svezia, Danimarca o Finlandia. È di estrema importanza che tu scelga la parola giusta, perché il tuo capo ti ha spiegato che hai a disposizione una sola possibilità. Se sbagli, non soltanto le sbarre d'acciaio caleranno immediatamente, ma non si solleveranno piú per le prossime dodici ore!

Quale parola scegli?

Se scegli Norvegia vai al 76.
Se scegli Svezia vai al 94.
Se scegli Danimarca vai al 9.
Se scegli Finlandia vai al 135.

37

Aspetti che l'occhio della telecamera oltrepassi lo spazzaneve e poi con uno scatto balzi sul veicolo, accovacciandoti in basso proprio dietro la cabina del conducente. Adesso la telecamera sta tornando lentamente nella tua direzione e tu trattieni il respiro, sperando con tutte le tue forze di sfuggire al suo occhio indagatore. A quanto pare ce l'hai fatta, perché

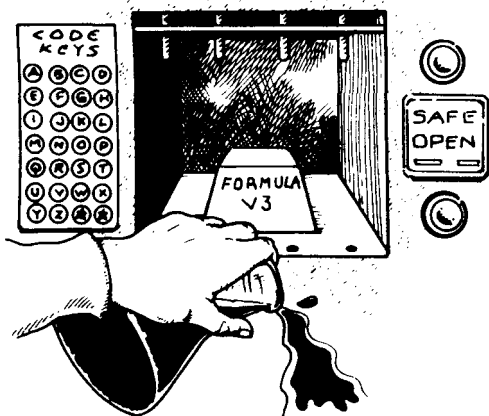
osservi con sollievo che lo spazzaneve sta ricominciando a muoversi. Puoi respirare di nuovo! Pochi minuti dopo ti trovi all'interno della proprietà del dottor Diamond! ***Vai al 70.***

38

Sei riuscito a raggiungere il rifugio e ti precipiti subito all'interno, ben sapendo che qui sei al sicuro dall'elicottero. Le piccole cariche esplosive che il velivolo è in grado di lanciare non sono in grado di danneggiare la robusta struttura in cemento armato. È per questo motivo che anche tu non hai scelto questo sistema, per distruggere i rifugi insieme alle ampolle che vi sono conservate: queste strutture resisterebbero perfino a un bombardamento. Il solo metodo sicuro per distruggere le ampolle è digitare la parola segreta! Hai sentito le guardie dire che la

parola segreta di questo dispositivo inizia per *idro-*, ma chissà come prosegue? Dal momento che il dottor Diamond è uno scienziato, scommetteresti che si tratta di un gas o di una sostanza chimica. Le prime quattro parole che ti vengono in mente sono: idrogeno, idroclorato, idrocarburo e idrossido. Quale scegli?

Se scegli idrogeno ***vai al 58.***
Se scegli idroclorato ***vai al 105.***
Se scegli idrocarburo ***vai al 146.***
Se scegli idrossido ***vai all'81.***

39

Cercando di rimanere nascosto all'occhio della telecamera, ti muovi con cautela nella neve alta e ti avvicini a un fitto gruppo di abeti situato a una cinquantina di metri dal recinto. Adesso ti trovi proprio all'interno della proprietà del dottor Diamond, e ti accovacci in mezzo agli alberi per escogitare la tua prossima mossa. ***Vai al 4.***

40

Ben fatto! Annota sulla tua scheda punteggio nella colonna che hai distrutto una delle ampolle. Poi vai al 98.

41

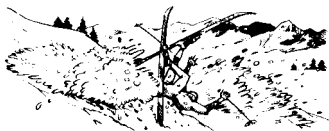
Mentre procedi verso il centro del lago ti accorgi che non è lo spessore del ghiaccio a rappresentare un pericolo, bensí la presenza di sottili fili trasparenti, stesi in vari punti da una parte all'altra del lago. Ti chiedi quale possa essere la loro funzione. Forse il lago nasconde un altro sinistro esperimento del dottor Diamond? Tuttavia tutte le tue congetture hanno termine quando inciampi in uno di questi fili e cadi a

faccia in giú sul ghiaccio duro come roccia. Per fortuna sei ancora in grado di rialzarti in piedi, ma hai le ginocchia e i gomiti ammaccati. È chiaro che queste lesioni ti renderanno piú debole.
Sottrai 1 dal tuo punteggio di sopravvivenza cancellando il numero piú in alto nella colonna della tua scheda punteggio. ***Poi vai al 147.***

42

"Presto, sta scappando!" grida una guardia alle tue spalle, mentre ti lanci fuori dall'elicottero verso il tetto che si trova tre metri piú in basso. "Forza! Sparategli!" Ma le oscillazioni del velivolo che sta cercando di atterrare non permettono ai tiratori di prendere la mira. Tu attraversi il tetto e salti giú rapidamente. Ormai le guardie hanno cominciato a sparare, ma presto raggiungi il ciglione roccioso e ti lasci rotolare lungo il pendio innevato che si estende sull'altro versante. ***Vai al 155.***

43

Con cautela ti avvii in direzione del Deposito B, tenendo sempre la testa bassa nell'eventualità di poter incontrare una guardia. L'unica persona che si accorge di te, comunque, non sembra insospettirsi affatto. Quando infine raggiungi il deposito, hai un altro colpo di fortuna. La porta scorrevole che dà accesso al locale è aperta! Ti guardi rapidamente intorno e poi ti infili dentro. ***Vai al 160.***

44

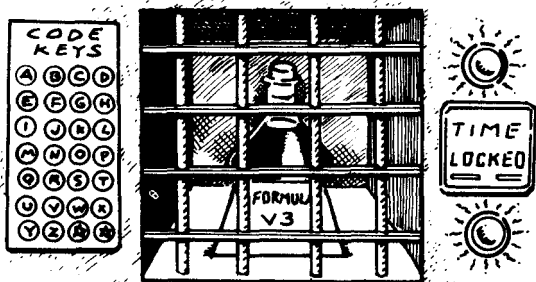
Cerchi di aggrapparti anche con le gambe al pattino d'atterraggio, e ci riesci proprio un istante prima che l'elicottero acquisti velocità e si diriga verso la sua prossima destinazione. Per tua sfortuna, però, l'elicottero non è diretto verso un altro dei sei rifugi, bensí verso il piccolo villaggio situato all'estremità orientale della proprietà del dottor Diamond. ***Vai al 148.***

45

Ti allontani dal dispositivo anti-intrusione aspettando con ansia di vedere se succede qualcosa. Niente. Allora muovi il piede ancora un po' in avanti. Ancora

niente, per fortuna. Devi aver scelto la posizione giusta dell'interruttore. All'improvviso però la saracinesca del garage alle tue spalle comincia ad abbassarsi. Con un balzo ti precipiti verso di essa nel tentativo di infilarti sotto, ma non sei abbastanza svelto: la pesante porta ti intrappola, premendoti sulla schiena, e ogni tuo sforzo per liberarti è inutile. La tua sola possibilità di salvezza è raggiungere il bastone da sci che si trova a un paio di metri da te sul pavimento, e servirtene per spostare l'interruttore nella posizione di non funzionamento.

Sottrai 1 dal tuo punteggio di sopravvivenza cancellando il numero più in alto nella colonna della tua scheda punteggio. Poi vai al 122.

46

È andata male! Puoi soltanto sperare di essere più fortunato con la prossima ampolla. Vai al 108.

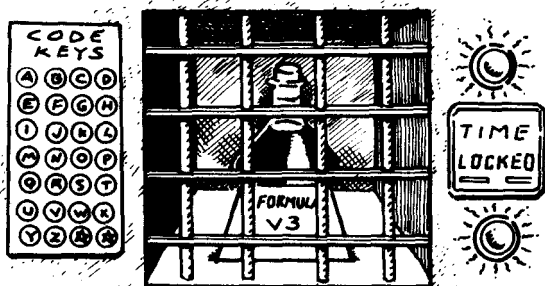
47

Cominci a seguire il recinto, cercando di tenerti a una certa distanza da esso. Speri di trovare un tratto in cui le torri d'osservazione siano abbastanza lontane, ma purtroppo sorgono a una distanza fissa di cento metri l'una dall'altra. Hai l'impressione che il recinto proceda senza fine per chilometri e chilometri, e a un certo punto decidi di fermarti e tentare la sorte.
Vai al 115.

48

Ti impossessi di una delle pistole da segnalazione ed esci immediatamente dal bunker. Te la sistemi alla cintura: potrà servirti sia per illuminare il tuo cammino che per confondere gli elicotteri di pattuglia. Potresti lanciare alcuni razzi nella direzione in cui stai andando; ma potrai anche lanciarli nella direzione sbagliata, in modo da lasciar credere al pilota dell'elicottero che ti stai muovendo in tutt'altra direzione!
Vai al 92.

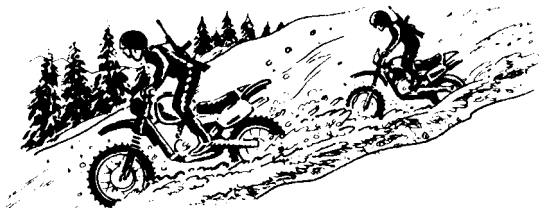
49

Sali in fretta a bordo della motoslitta e giri la chiavetta d'accensione, cercando di mantenere il rumore al minimo. Ti avvii lungo la strada, impaziente di lasciare il villaggio prima possibile, ma non ti azzardi ad accelerare troppo per non suscitare sospetti nelle guardie. Finalmente sei fuori dal villaggio, e puoi dirigerti verso una parte della montagna che è molto piú deserta e solitaria. La motoslitta ti porta sempre piú in alto in mezzo alla neve, e ben presto raggiungi la cima su cui è situato il prossimo rifugio. ***Vai al 113.***

50

Peccato, è andata male! Puoi soltanto sperare di essere piú fortunato con la prossima ampolla. Vai al 166.

51

Salti sul seggiolino contraddistinto dal simbolo ◆ e ti allacci la cintura di sicurezza. La seggiovia ti solleva nell'aria e ti trasporta verso la cima della montagna. Dopo una decina di minuti cominci a vedere il rifugio sotto di te. È situato poco distante dal prossimo pilone della seggiovia, e decidi di provare a saltar giú. Dovrai scegliere l'istante esatto, altrimenti potresti mancare il pilone e precipitare fino a terra! Ma nonostante la difficoltà dell'impresa, il salto ti riesce perfettamente e adesso puoi calarti lentamente lungo il pilone. ***Vai al 33.***

52

Proprio in quell'istante, comunque, le nuvole si diradano e il rifugio compare alla vista! Con foga premi il pedale dell'acceleratore e ti avvii piú in fretta possibile verso la cima. Ma hai esagerato un po', perché il tuo piccolo veicolo urta contro una roccia e tu vieni

sbalzato fuori con violenza. Se non ti sposti subito, rischi di venire investito dallo spazzaneve che continua la sua corsa e sta venendo proprio nella tua direzione.
Sottrai 1 dal tuo punteggio di sopravvivenza cancellando il numero piú in alto nella colonna della tua scheda punteggio. Poi vai al 113.

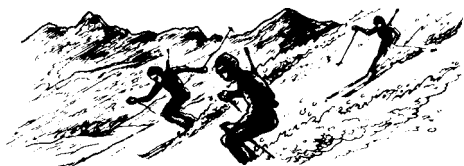
53

Aspetti che l'occhio della telecamera si sposti e ti lanci di corsa verso il furgone, riuscendo a saltare a bordo proprio un istante prima che la telecamera ritorni nella tua direzione. Ti accovacci in un angolo facendoti il piú piccolo possibile, ma in quel momento la telecamera si ferma proprio sopra di te. Ti hanno visto? Poi la telecamera lentamente riprende a muoversi, e tu puoi tirare un profondo respiro di sollievo. Il furgone riprende la marcia e attraversa il grande cancello entrando nella proprietà del dottor Diamond. Ce l'hai fatta! ***Vai al 70.***

54

Hai percorso un breve tratto di strada, quando ti accorgi di un potente fascio di luce che si muove sulla neve in lontananza, sulla tua sinistra. È l'elicottero, e sta venendo verso di te! Per fortuna riesci già a vedere il rifugio a poche centinaia di metri di distanza davanti a te: se lo raggiungerai in tempo, potrai nasconderti al suo interno. ***Vai al 38.***

55

Spingi il bob per un breve tratto, per metterlo in movimento, e poi salti a bordo. Sai che ti condurrà a valle in un baleno, ma devi fare attenzione a non acquistare una velocità eccessiva: quindi premi leggermente il pedale del freno. Infine premi il pedale piú a fondo, per fermare il veicolo. Ormai dovresti trovarti in prossimità del rifugio. ***Vai al 92.***

56

Stai per metterti in marcia verso il prossimo rifugio, sperando che non sia troppo difficile da trovare, quando noti per caso tre paia di sci appoggiati al muro. Forse potresti prenderne un paio.

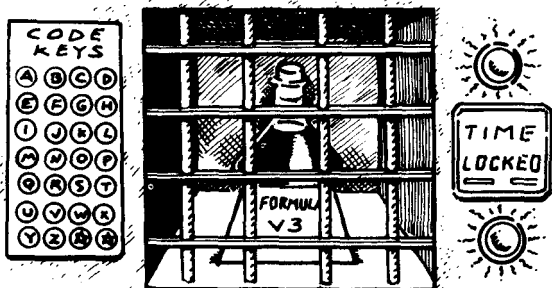
Se prendi gli sci vai al 165.
Se non li prendi vai al 20.

57

Anche se il cielo è ormai completamente buio, il luccichio della neve ti permette di vedere ancora per un breve tratto davanti a te; quindi ti metti in marcia alla

ricerca dell'ultimo rifugio. Non sei avanzato di molto, quando ti imbatti in una pista ghiacciata, protetta da alti cumuli di neve. Dopo un istante di perplessità ti rendi conto che si tratta di una pista da bob. Forse potresti risalire la pista fino al punto di partenza, nella speranza di trovare un bob. In quel caso saresti in grado di scendere dalla montagna in pochi minuti. In caso contrario, però, avresti soltanto sprecato del tempo prezioso. Cosa fai?

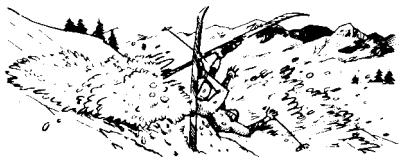
Se segui la pista *vai al 125.*
Se non la segui *vai al 107.*

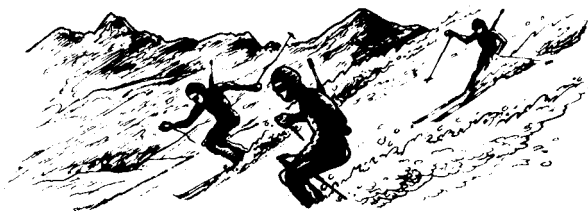
58

Peccato, è andata male! Puoi soltanto sperare di essere piú fortunato con la prossima ampolla. Vai al 5.

59

Seguendo il percorso dei seggiolini che si muovono sopra la tua testa, ti avvii con gli sci su per il pendio. Sciare in salita però è molto piú faticoso che in discesa, e pensi che forse avresti fatto meglio ad andare a piedi. Stai meditando di toglierti gli sci, quando all'improvviso sotto il tuo sci destro si scatena un'esplosione! Lo scoppio non è molto forte, ma è sufficiente per mandarti a gambe all'aria. Cominci a rotolare lungo il ripido pendio, e speri che almeno l'arresto non sia troppo disastroso.

Sottrai 1 dal tuo punteggio di sopravvivenza cancellando il numero piú in alto nella colonna 🏃 della tua scheda punteggio. Poi vai al 33.

60

Visto che non possiedi una mappa, non ti resta che sperare che le due cime siano abbastanza vicine da permetterti di spostarti da una all'altra per mezzo del deltaplano. Cominci ad arrampicarti per il ripido sentiero che sale dal villaggio e noti che si fa sempre piú disagevole. La neve è sempre piú alta, e a un certo

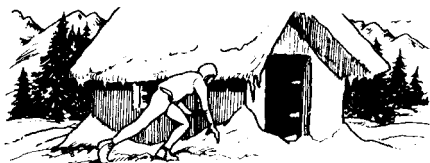
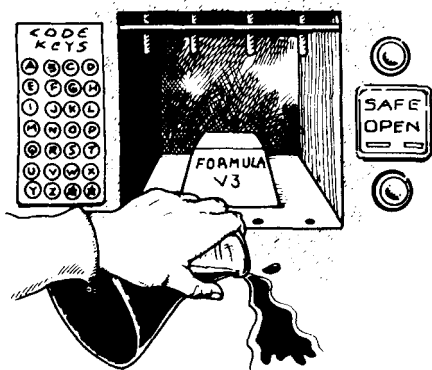
punto affondi completamente. Devi essere sprofondato in un crepaccio nascosto! Tenti disperatamente di trovare un appiglio, ma hai le mani quasi insensibili per il freddo. Se non riesci a tirarti fuori subito, per te potrebbe essere la fine...
Sottrai 1 dal tuo punteggio di sopravvivenza cancellando il numero piú in alto nella colonna della tua scheda punteggio. Poi vai al 137.

61

Non riesci quasi a credere di essere ormai a pochi passi dal rifugio situato a lato del percorso della funivia. Dopo tutto quello che ti è successo, dal momento in cui hai lasciato il rifugio precedente, credevi proprio che non ce l'avresti mai fatta! Ma a quanto pare i pericoli non sono ancora finiti, perché all'improvviso senti delle voci provenienti dall'interno del rifugio. Ti allontani in fretta dalla porta, ma poi rifletti che

forse si tratta di due guardie che stanno parlando; potresti trarre qualche informazione utile dalla loro conversazione, quindi ritorni indietro.
"Non mi meraviglia che Diamond abbia scelto come parola segreta il nome di un imperatore" sta borbottando uno degli uomini, "infatti è convinto di esserlo anche lui. Pensa che mi ha tolto una settimana di paga solo perché ho osato guardare quel suo muso disgustoso!" ***Vai al 152.***

62

Aspetti che l'occhio della telecamera si allontani e ti lanci verso la parte del recinto situata proprio sotto la torre di osservazione. Cominci a scalare il recinto cercando di non fare rumore, in modo che le guardie nella torre non ti sentano. Adesso viene la parte piú difficile; hai raggiunto il filo spinato. Con cautela pratichi un buco nella rete e poi cominci a scendere. Mentre ti cali rapidamente giú, ti accorgi all'improvviso che nella neve c'è qualcosa di luccicante...
Vai al 109.

63

Ben presto senti il ronzio di un motore, forse quello dell'elicottero, ma poi ti rendi conto che si tratta di una snow bike che sta sopraggiungendo alle tue spalle! Ti precipiti verso un gruppo di alberi sulla tua sinistra, ma il veicolo ti raggiunge e ti getta a terra. Sul viso del conducente c'è un ghigno sinistro, mentre si allontana per prendere la rincorsa e venire di nuovo verso di te con l'intenzione di finirti una volta per tutte. ***Vai al 26.***

64

Ben fatto! Annota sulla tua scheda punteggio nella colonna che hai distrutto una delle ampolle. ***Poi vai al 114.***

65

Ti arrampichi sul pilone appena in tempo, perché la cabina che hai scelto adesso sta ritornando indietro. Ma appena salti verso il tetto, ti rendi conto di aver scelto la cabina sbagliata. Infatti comincia a oscillare violentemente, e subito dopo senti un tremendo scricchiolio sopra la testa. In preda al panico sollevi lo sguardo e ti accorgi che i bulloni del braccio di sostegno sono allentati! La cabina potrebbe precipitare da un momento all'altro, e sai che hai una sola possibilità di salvezza... ***Vai al 126.***

66

Stai per uscire dal rifugio, quando senti delle voci all'esterno. Si tratta di due guardie! Quando aprono la porta, il tuo cuore si arresta per un attimo: se si accorgono delle sbarre calate, sei davvero nei guai! Per fortuna cambiano idea all'ultimo momento. "Lasciamo stare, che ne dici?" propone uno dei due al collega. "Oggi l'ho già controllata due volte, ed è l'ora della pausa. La guardia numero 53 mi ha detto che ha una storia divertente da raccontarci. Ci raggiungerà non appena avrà controllato il rifugio numero 2, quello a metà strada lungo il percorso della seggiovia".
Vai all'84.

67

Hai percorso soltanto un breve tratto intorno al lago, quando ad un tratto ti trovi di fronte un imprevisto: proprio davanti a te ci sono due guardie che stanno chiacchierando! Per fortuna ti rivolgono le spalle, perciò hai il tempo di correre a nasconderti tra gli alberi. Dal tuo nascondiglio noti che uno porta una pistola, e l'altro un fucile. Dopo un paio di minuti si separano e si dirigono in due direzioni diverse. Decidi di pedinare uno dei due, con l'intenzione di coglierlo di sorpresa e rubargli l'uniforme. Quale delle due guardie vuoi seguire?

Quella con la pistola? ***Vai al 133.***
Quella con il fucile? ***Vai al 90.***

68

A quanto pare hai indovinato la posizione giusta dell'interruttore, perché puoi proseguire dentro il garage buio senza problemi. Trovi al tatto quello che sembra un piccolo spazzaneve: sai che questi veicoli sono in grado di raggiungere velocità elevate, e aver-

ne uno sarebbe l'ideale per arrivare rapidamente al prossimo rifugio. Ma prima che tu sia riuscito a condurre lo spazzaneve fuori del garage, vedi dei sottili raggi di luce rossa filtrare attraverso la porta. Purtroppo non riesci a evitarli, e vieni colpito da un improvviso spasmo da elettroshock. Riuscirai a sopportarlo... o questa sarà la fine della tua missione?
Sottrai 1 dal tuo punteggio di sopravvivenza cancellando il numero piú in alto nella colonna ⚕ della tua scheda punteggio. Poi vai al 25.

69

Un passo dopo l'altro, ti introduci con cautela nel laboratorio. A quanto pare hai indovinato la posizione giusta dell'interruttore; non è suonato nessun allarme. All'improvviso però senti che la pesante porta d'acciaio si sta richiudendo alle tue spalle. Rimarrai chiuso dentro! Ti precipiti verso di essa e ti tuffi dall'altra parte, appena in tempo. Ti sei lanciato con una

violenza tale da procurarti una distorsione al polso, tuttavia tiri un respiro di sollievo al pensiero di quale avrebbe potuto essere il tuo destino, se non fossi riuscito a uscire da lí!
Sottrai 1 dal tuo punteggio di sopravvivenza cancellando il numero piú in alto nella colonna della tua scheda punteggio. Poi vai al 149.

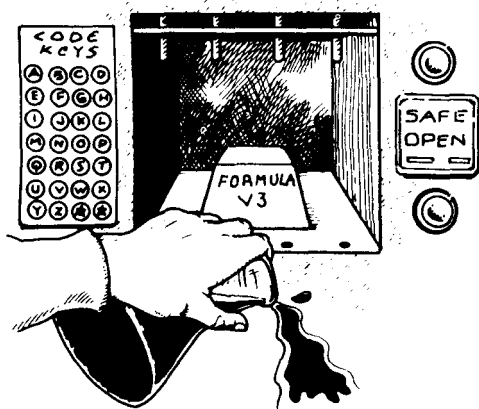
70

Mentre le guardie sono impegnate a richiudere il cancello alle spalle del convoglio, balzi giú dal veicolo e corri a nasconderti in mezzo ad un gruppo di abeti sulla tua sinistra. Ti accovacci dietro un albero e osservi il convoglio che procede lentamente lungo una strada in salita, fino a scomparire oltre una curva. Adesso puoi passare alla tua prossima mossa.
Vai al 4.

71

C'è qualcosa a terra, nel punto in cui si era fermata la guardia! Dev'essergli caduto dalla tasca quando ha

afferrato di scatto il fucile. Raccogli l'oggetto e vedi che si tratta di un *promemoria elettronico*, contenente una lista di tutti gli oggetti e veicoli sui quali è stato piazzato un congegno esplosivo!
Da questo momento potrai consultare il PROMEMORIA ELETTRONICO raffigurato sul risvolto dell'ultima pagina di copertina. Cerchia la sigla PE nella colonna della tua scheda punteggio per ricordarti che possiedi questo oggetto. Poi vai al 147.

72

Ben fatto! Annota nella colonna della tua scheda punteggio che hai distrutto una delle ampolle. Poi vai al 108.

73

Appena il prossimo seggiolino arriva in posizione, pronto per un'altra risalita, ti metti a sedere e il tragitto comincia. Mentre la seggiovia ti trasporta verso l'alto, ti chiedi in che modo riuscirai a scendere a metà percorso. Anche se la neve sotto di te è alta e fresca, si tratta pur sempre di un salto di dieci metri. Ma quando ormai scorgi il rifugio in lontananza, noti che è situato proprio nelle vicinanze di uno dei piloni che sostengono le funi della seggiovia, e decidi quindi di saltare in modo da riuscire ad aggrapparti al pilone.
Vai al 33.

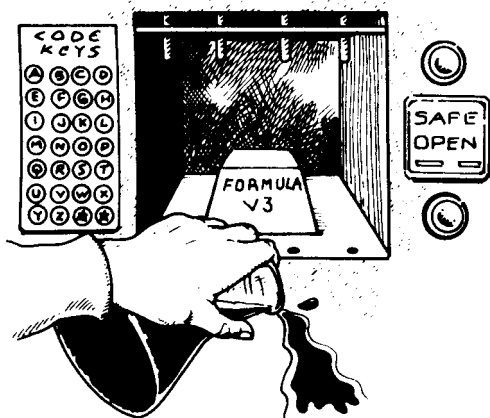
74

Hai sentito le guardie dire che un altro rifugio si trova in direzione nord-ovest rispetto al villaggio, ma le hai anche sentite dire che è situato proprio in cima a un picco di 3000 metri, cioè 1000 metri piú in alto della tua posizione attuale. È chiaro che per arrivare in cima ti è necessario un mezzo di trasporto. Stai

pensando al modo di procurarti un veicolo, quando raggiungi la piccola piazza del villaggio. Al centro c'è un cartello con quattro indicazioni: una freccia indica il Deposito A, un'altra indica il Deposito B, la terza indica il Garage A e l'ultima il Garage C. Forse in uno di questi locali potresti trovare il mezzo di trasporto che stavi cercando! In quale direzione scegli di dirigerti?

Verso il Deposito A? *Vai al* 7.
Verso il Deposito B? *Vai al 43.*
Verso il Garage A? *Vai al 142.*
Verso il Garage C? *Vai al 130.*

75

Faticosamente ti avvii lungo il ripido percorso della seggiovia, puntando con tutte le tue forze i bastoncini nella neve ghiacciata e sperando che non ci siano guardie sui seggiolini che scendono verso di te. Per fortuna al momento sono tutti vuoti, e la tua buona stella ti assiste finché non vedi il rifugio a un centinaio di metri davanti a te. Ancora uno sforzo e sei arrivato! *Vai al 33.*

76

Ben fatto! Annota nella colonna della tua scheda punteggio che hai distrutto una delle ampolle. Poi vai al 66.

77

Ad un tratto senti di nuovo il ronzio dell'elicottero: cominci a correre, ma ormai il suo potente faro ti ha individuato. Riesci a distinguere a poche centinaia di metri davanti a te quello che dovrebbe essere il rifugio. Cominci a pensare di farcela, ma proprio in quell'istante vieni gettato a terra da un violento scoppio. Dall'elicottero è stata lanciata una granata!

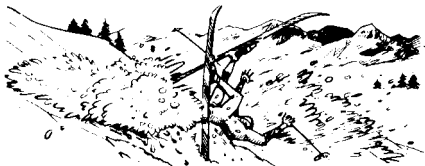
Cerchi di rialzarti in piedi. Devi assolutamente raggiungere il rifugio prima che il pilota abbia il tempo di lanciarne un'altra...
Sottrai 1 dal tuo punteggio di sopravvivenza cancellando il numero piú in alto nella colonna ✗ della tua scheda punteggio. Poi vai al 38.

78

Il bob è ancora piú veloce di quanto sperassi, e acquista velocità ad ogni curva. A dire il vero, adesso è anche troppo veloce: se non fai attenzione, presto oltrepasserai il punto in cui è situato il rifugio. Cominci a frenare a poco a poco, per non rischiare di far capovolgere il veicolo, e infine ti fermi sollevando nell'aria una minuta polvere di ghiaccio. ***Vai al 92.***

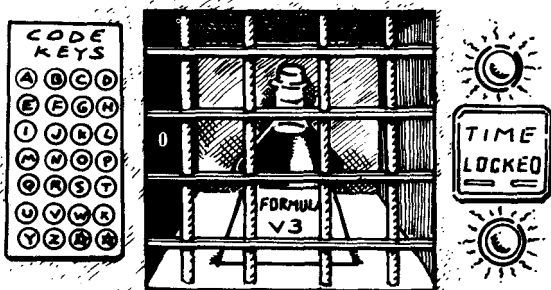
79

Scopri che non ti è necessaria una mappa, perché in lontananza sulla tua destra riesci a scorgere il percorso della funivia . Sí, quella costruzione nella parte inferiore del percorso dev'essere proprio il rifugio che stai cercando! Ma mentre manovri l'elicottero in

quella direzione, senti che le eliche stanno perdendo colpi e noti sul cruscotto che si è accesa la spia del carburante. Evidentemente una di quelle pallottole deve aver perforato il serbatoio! Stai per precipitare, e se te la caverai con qualche ferita, potrai considerarti davvero molto fortunato!
Sottrai 1 dal tuo punteggio di sopravvivenza cancellando il numero piú in alto nella colonna ⚡ della tua scheda punteggio. Poi vai al 61.

80

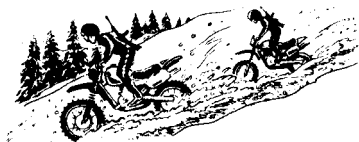
La *destra* doveva essere la posizione giusta per disattivare il dispositivo, perché a quanto pare niente ti impedisce di entrare nel capannone. Ti sei appena sistemato ai piedi un paio di racchette da neve, quando senti un sibilo appena percettibile proveniente dalle pareti. Ben presto lo senti tutt'intorno a te, e cominci a tossire mentre ti manca il fiato. Deve trattarsi di un gas asfissiante, che potrebbe rivelarsi letale! Devi raggiungere subito la porta scorrevole, ma le

racchette da neve ti rendono impacciato nei movimenti e inoltre ti stanno mancando le forze. Ormai sei quasi immobilizzato, e stai per svenire: riuscirai a raggiungere la porta in tempo?
Sottrai 1 dal tuo punteggio di sopravvivenza cancellando il numero piú in alto nella colonna della tua scheda punteggio. Poi vai al 28.

81

Peccato, è andata male! Puoi soltanto sperare di essere piú fortunato con la prossima ampolla. Vai al 5.

82

È sorprendente, ma pochi secondi piú tardi raggiungi sano e salvo il sagrato della chiesa. Senza falsa mo-

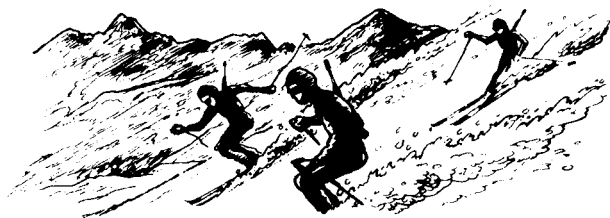
destia, ti congratuli con te stesso per la tua abilità atletica. Sei atterrato sul campanile in posizione raccolta, e poi ti sei lasciato scivolare giú a poco a poco, compiendo infine un ultimo balzo con un tempismo perfetto. Ma forse il pilota si è accorto di qualcosa, perché adesso l'elicottero sta tornando indietro.
Vai al 144.

83

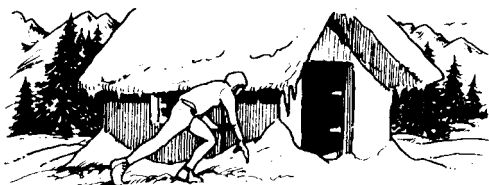
Hai appena visto il prossimo rifugio in lontananza, davanti a te, quando noti sulla punta dello sci sinistro una lucina rossa che comincia a lampeggiare. Deve trattarsi di una spia da segnalazione, perché pochi istanti dopo senti il rumore di un elicottero che sta sopraggiungendo alle tue spalle! Ben presto vieni illuminato dal raggio di un potente riflettore, e l'elicottero scende verso di te cercando di colpirti con i pattini. Riesci a gettarti a terra appena in tempo, ma ti procuri una ferita. Poi in qualche modo ti rialzi in piedi sugli sci e ti spingi affannosamente verso il rifugio.
Sottrai 1 dal tuo punteggio di sopravvivenza cancellando il numero piú in alto nella colonna ✗ della tua scheda punteggio. Poi vai al 38.

84

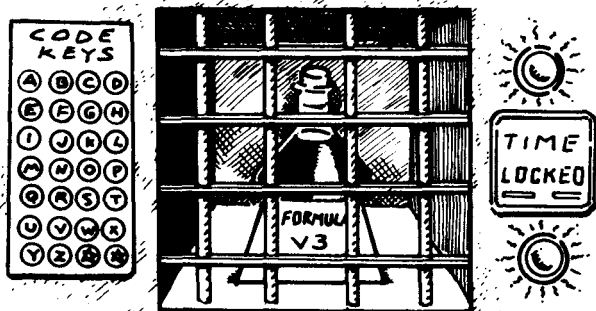
Appena gli uomini si sono allontanati dalla porta, esci con cautela dal rifugio. Hai un ampio sorriso sul volto, perché non soltanto hai avuto la fortuna di sfuggire alle guardie, ma hai anche saputo dove è situato il secondo rifugio, e cioè a circa metà del percorso della seggiovia! La stazione inferiore della seggiovia si trova appena duecento metri piú in basso, e quindi ti avvii subito verso la piccola costruzione. Davanti ad essa sono parcheggiate tre snow bike, e ci sono anche tre paia di sci appoggiati al muro. Vuoi "prendere in prestito" un paio di sci, oppure una snow bike, per salire verso il rifugio? O preferisci salire a bordo della seggiovia e poi saltare giú nel punto giusto?

Se prendi una snow bike vai al 163.
Se prendi un paio di sci vai al 134.
Se sali sulla seggiovia vai al 151.

85

Procedi all'interno del garage buio, oltrepassando il dispositivo anti-intrusione. Senti al tatto un piccolo veicolo che dovrebbe essere una motoslitta, ma poi senti anche una specie di piastra in metallo in quella che ti sembra la parte anteriore del veicolo e ne deduci che si tratta di un piccolo spazzaneve, uno di quelli che vengono utilizzati per spianare le strade piú strette o i sentieri. Sai che questi veicoli possono raggiungere una velocità piú alta di quelli grandi, e quindi potresti servirtene per raggiungere il prossimo rifugio! ***Vai al 25.***

86

Non si tratta di una valanga molto grande, ma è sufficiente per farti rotolare fino a valle; inoltre, se non trovi il modo di fermarti subito, rischi di schiantarti contro uno degli alberi che vedi avvicinarsi sempre di piú.

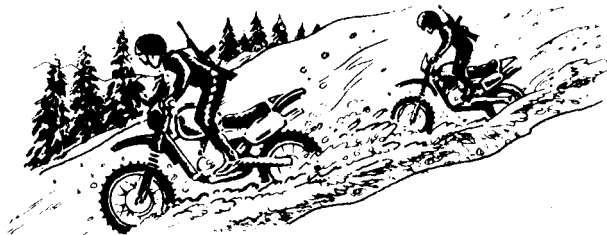
Sottrai 1 dal tuo punteggio di sopravvivenza cancellando il numero piú in alto nella colonna della tua scheda punteggio. Poi vai al 137.

87

Peccato, è andata male! Puoi soltanto sperare di essere piú fortunato con la prossima ampolla. ***Vai al 98.***

88

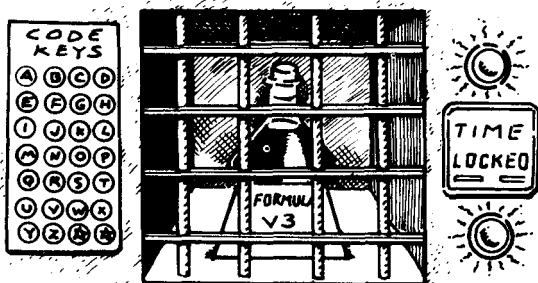
Forse dovevi saltare giú prima, perché adesso l'elicottero sta prendendo quota con un cupo rombo del motore. Se ti lanci adesso, morirai sicuramente! Intanto l'elicottero è quasi arrivato sopra il villaggio, e qui le probabilità che le guardie si accorgano di te guardando verso l'alto sono molto piú elevate. Poi il velivolo comincia a scendere di nuovo. È ancora molto lontano dal suolo, ma forse potresti tentare di lanciarti

su uno chalet ricoperto di neve a cui vi state avvicinando. O pensi che sia troppo rischioso?

Se rischi ***vai al 103.***
Se aspetti ancora ***vai al 19.***

89

Balzi in sella alla snow bike e ti dirigi verso la seggiovia, per risalire la montagna seguendone il percorso. Il pendio è molto ripido, ma gli speciali pneumatici hanno un'ottima aderenza anche sulla neve ghiacciata. Purtroppo però la salita ti obbliga a sforzare il motore, e temi che il rumore possa attirare l'attenzione delle guardie. Per fortuna per adesso non ne vedi nessuna nelle vicinanze. ***Vai al 33.***

90

Mentre ti avvicini lentamente alla guardia, calpesti un rametto secco. L'uomo sente lo scricchiolio e si volta di scatto impugnando il fucile. Per fortuna riesci a nasconderti appena in tempo dietro un abete! La guardia resta ad ascoltare per qualche secondo, con aria sospettosa, ma poi scrolla le spalle e riprende la marcia. È chiaro però che adesso l'uomo sarà molto piú vigile, e continuare a seguirlo sarebbe troppo rischioso. Tuttavia questo contrattempo ha avuto comunque un risultato positivo... ***Vai al 71.***

91

Peccato, è andata male! Puoi soltanto sperare di essere piú fortunato con la prossima ampolla. Adesso vai al 166.

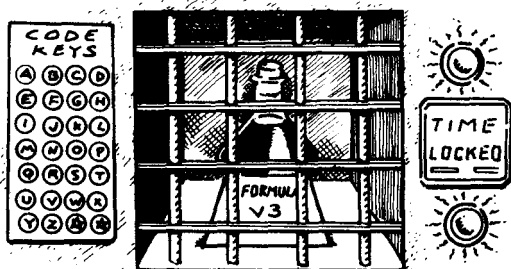
92

Nonostante tutto sei finalmente arrivato all'ultimo rifugio. A quanto pare sei riuscito a sfuggire all'elicottero che ti aspettava lungo la strada. Ma non è da escludere che il velivolo sia stato richiamato indietro dal dottor Diamond, il quale può aver pensato un metodo piú semplice per impedirti di distruggere l'ultima ampolla. E infatti, quando entri nel rifugio, vedi che una guardia sta digitando qualcosa sulla tastiera; quasi certamente sta impartendo un ordine per far calare immediatamente le sbarre! "Fermo là!" gridi, e infili una mano in tasca puntando un dito contro la guardia come se fosse una pistola. Chissà se questo vecchio trucco funzionerà? ***Vai al 120.***

93

Dopo esserti agganciato agli scarponi gli sci contraddistinti dal simbolo ⬙, cominci a seguire il percorso della seggiovia. Esso prosegue fino in cima al ripido pendio, per poi scomparire sull'altro versante. Il tuo

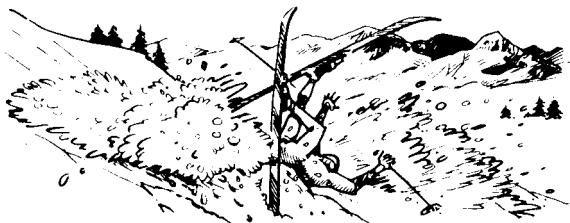
unico timore è di vedere comparire all'improvviso, su uno dei seggiolini che superano il crinale per scendere verso di te, una guardia armata. Ma la sorte ti assiste e raggiungi la cima senza imprevisti. Il rifugio ormai è soltanto a poche centinaia di metri davanti a te. *Vai al 33.*

94

Peccato, è andata male! Puoi soltanto sperare di essere piú fortunato con la prossima ampolla. Adesso vai al 66.

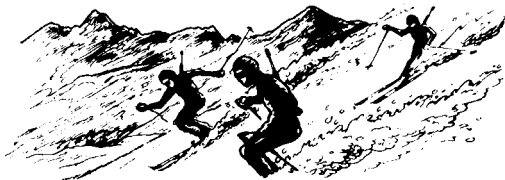
95

Aspetti che il prossimo seggiolino contraddistinto dal simbolo ◊ arrivi in posizione di partenza e prendi posto su di esso. Mentre la seggiovia ti trasporta verso l'alto, pensi che forse il tuo timore che uno dei

seggiolini nascondesse un pericolo era infondato. Infatti questo sembra del tutto normale. Ma quando ormai il rifugio è in vista, il seggiolino comincia a oscillare. L'asta che lo sostiene si sta staccando dalla fune principale!
Cosí, senza neppure rendertene conto, cominci a precipitare insieme al seggiolino: la tua unica speranza è che la neve sia abbastanza alta da attutire la caduta...
Sottrai 1 dal tuo punteggio di sopravvivenza cancellando il numero piú in alto nella colonna ⛷ della tua scheda punteggio. Poi vai al 33.

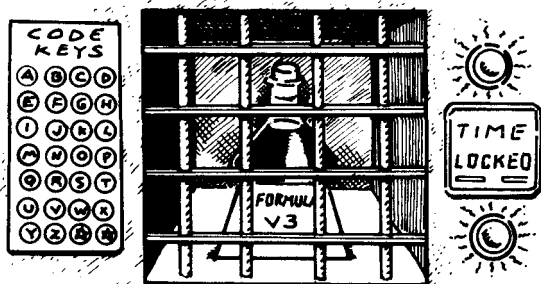
96

Ti assicuri al deltaplano contraddistinto con il simbolo ◆, e dopo una lunga rincorsa ti lanci nel vuoto. Poi viri lentamente verso la vetta vicina e ti lasci trasportare dalle correnti. Sei quasi arrivato, adesso devi cercare un'area piatta per atterrare. ***Vai al 113.***

97

Purtroppo non possiedi una mappa, ma decidi comunque di scalare la vetta che sovrasta il villaggio. Speri soltanto che non sia troppo distante da quella su cui è situato il rifugio. La scalata è lunga e piena di ostacoli, e la neve si fa sempre piú alta. A un certo punto senti un rumore terribile sopra la testa: una piccola valanga si sta abbattendo su di te! ***Vai all'86.***

98

Stai per uscire dal rifugio quando senti un ronzio sopra di te. Indietreggi di scatto allarmato: si tratta di un altro elicottero. Questa volta però il velivolo si ferma proprio sopra il rifugio!

"Sappiamo che sei là dentro, agente A.C.E.!" romba una voce minacciosa attraverso un altoparlante. "Vieni fuori con le mani alzate. A bordo ci sono tre tiratori scelti, quindi vedi di non fare scherzi!" Sembra proprio che tu non abbia altra scelta che obbedire all'ordine, quindi esci a passi lenti dal rifugio mentre l'elicottero atterra e due guardie corrono verso di te. Nel giro di pochi secondi vieni legato e caricato sull'elicottero che si rialza subito in volo.
Vai al 32.

99

Peccato, è andata male! Puoi soltanto sperare di essere piú fortunato con la prossima ampolla. Adesso vai al 108.

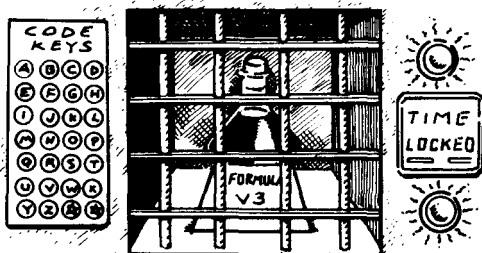
100

Raggiungi il rifugio sperando che l'elicottero non torni subito in questa direzione. Ti dirigi verso l'ingresso e scopri con sollievo che non è chiuso. Ma la parte piú difficile deve ancora venire. Come ti ha spiegato il tuo capo, i problemi iniziano quando si è già all'interno del rifugio. L'ampolla di Formula V3 è là dentro, d'accordo, ma è racchiusa in una nicchia di cemento armato. In apparenza è facile avvicinarsi e prendere l'ampolla; ma tu sai che, appena ci proverai, delle robuste sbarre d'acciaio si caleranno immediatamente davanti ad essa. Il solo modo per impedirlo è digitare la parola segreta sulla piccola tastiera situata a lato della nicchia. Ma qual è la parola segreta? Un display posto sulla destra della nicchia indica che questo è il dispositivo numero 1. ***Vai al 36.***

101

Ti muovi con prudenza all'interno del laboratorio, senza riuscire a reprimere una certa apprensione all'idea che un allarme possa scattare da un momento all'altro. Non scatta nessun allarme, ma succede qualcosa di molto peggio. La pesante porta scorrevole in acciaio si sta richiudendo alle tue spalle! Ti lanci

verso di essa e ti tuffi attraverso lo spiraglio ancora aperto... ma la fessura era troppo stretta, e ora la porta sta per stritolarti! Con un ultimo sforzo sovrumano riesci a liberarti, ma ne esci piuttosto malridotto. ***Sottrai 1 dal tuo punteggio di sopravvivenza cancellando il numero piú in alto nella colonna della tua scheda punteggio. Poi vai al 149.***

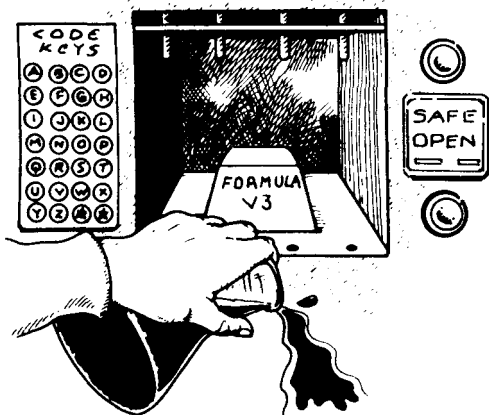
102

Peccato, è andata male! Puoi soltanto sperare di essere piú fortunato con la prossima ampolla. Adesso vai al 98.

103

Cadi rovinosamente sul tetto dello chalet, e puoi considerarti molto fortunato se non ti sei rotto l’osso

del collo: infatti la neve ha attutito la caduta. Ma il pericolo non è ancora passato. Le tue mani non trovano nessun appiglio e cominci a scivolare giú. Lo chalet non è molto alto, ma proprio sotto di te, piantati nel terreno, ci sono degli sci con i relativi bastoncini! Se non riuscirai a evitarli saranno guai grossi... ***Sottrai 1 dal tuo punteggio di sopravvivenza cancellando il numero piú in alto nella colonna della tua scheda punteggio. Poi vai al 30.***

104

Aspetti che la telecamera si allontani: poi ti lanci sull'autocarro e riesci a introdurti nella parte posteriore. L'autocarro è pieno di scatole, e ti nascondi dietro di esse per evitare di essere visto dalle guardie nel caso aprissero le porte. ***Vai al 143.***

105

Ben fatto! Annota sulla tua scheda punteggio nella colonna che hai distrutto una delle ampolle. Adesso vai al 5.

106

Non osi neppure respirare, mentre avanzi oltre il dispositivo. Ma a quanto pare sei riuscito a indovinare la posizione di non funzionamento. Adesso puoi di nuovo respirare tranquillamente!
Ma ti sei appena infilato un paio di racchette da neve, quando cominci a tossire e ti senti soffocare. Nella stanza deve essersi sprigionato un gas invisibile. Tenti

di ritornare alla porta, ma riesci a malapena a strisciare, e i tuoi movimenti si fanno sempre piú lenti e difficoltosi. Stringi i denti in un ultimo sforzo disperato. Riuscirai a raggiungere l'uscita?
Sottrai 1 dal tuo punteggio di sopravvivenza cancellando il numero piú in alto nella colonna ✱ della tua scheda punteggio. Poi vai al 28.

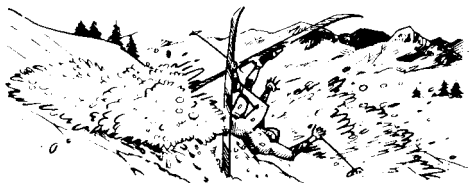
107

Attraversi la pista da bob e continui a dirigerti verso valle, in direzione dell'elicottero. Hai coperto un tragitto piuttosto lungo quando ti imbatti in quello che sembrerebbe l'ingresso di un rifugio sotterraneo. C'è una breve rampa di scale che conduce in basso, verso una porta d'acciaio. Forse è qui che viene custodita l'ultima ampolla di Formula V3! E se invece si trattasse di un rifugio per le guardie? Vai a scoprire cosa c'è là sotto, oppure prosegui?

Se scendi a controllare vai al 124.
Se decidi di proseguire vai al 22.

108

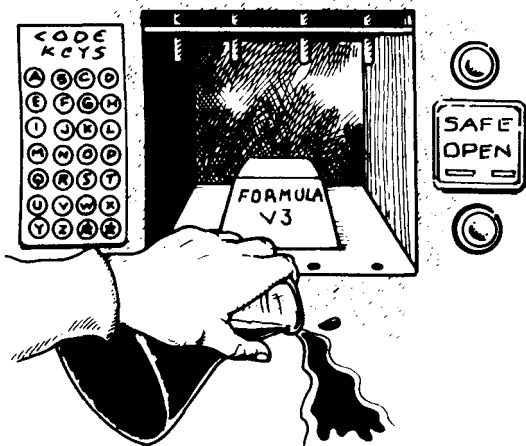
Stai per uscire dal rifugio quando senti di nuovo il ronzio dell'elicottero. Il rumore si fa sempre piú vicino, come se l'elicottero si stesse dirigendo proprio verso il rifugio. Dapprima pensi di nasconderti in attesa che si allontani, ma poi decidi di servirti proprio dell'elicottero per raggiungere la tua prossima meta. Aspetti che si avvicini e poi ti arrampichi sul tetto del rifugio. Come speravi, l'elicottero sta volando cosí basso che riesci ad aggrapparti con un balzo a uno dei pattini. ***Vai al 44.***

109

Appena raggiungi il suolo raccogli l'oggetto luccicante. Si tratta di un *computer da polso* che deve essere caduto a una delle guardie. Premi uno dei pulsanti, e sul quadrante compare una lista degli edifici situati all'interno della proprietà del dottor Diamond. Provi a premere un secondo pulsante, e sul quadrante

viene indicata la posizione di non-funzionamento dei dispositivi anti-intrusione installati in ciascun edificio! Ridacchiando soddisfatto, ti sistemi al polso questo prezioso oggetto. Hai avuto davvero un bel colpo di fortuna!

D'ora in avanti potrai servirti del COMPUTER DA POLSO raffigurato sul risvolto dell'ultima pagina di copertina. Cerchia la sigla CP nella colonna della tua scheda punteggio per ricordarti che possiedi questo oggetto. Poi vai al 39.

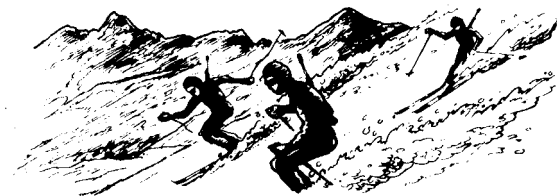
110

Finalmente il profilo indistinto del rifugio ti compare davanti agli occhi. Sei arrivato appena in tempo, perché senti di nuovo il ronzio di un elicottero sopra di te. Si tratta di un altro elicottero di pattuglia, dotato di un potente faro. Devi raggiungere il rifugio prima di venire individuato! ***Vai al 38.***

111

Ben fatto! Annota nella colonna della tua scheda punteggio che hai distrutto una delle ampolle. Poi vai al 166.

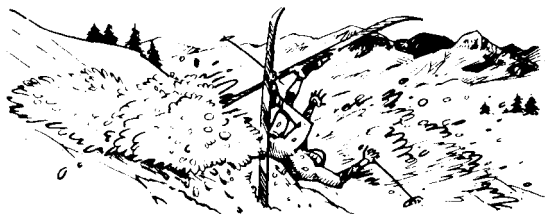
112

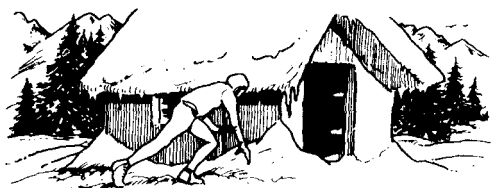
Una scala a pioli, fissata sulla parete esterna dell'edificio, permette di calarsi giú dal tetto del quartier generale. La scala è piuttosto stretta, e può scendere soltanto una persona alla volta. È proprio per tale motivo che hai scelto questo momento per tentare di fuggire. Anche se hai una guardia davanti e una die-

tro, non possono tenerti stretto mentre scendete la scala. Quando ti sembra giunto il momento, colpisci con un calcio l'uomo che sta sotto di te e poi ti getti su di lui a terra. Nelle vicinanze c'è una slitta carica di scatole. Con gesti rapidi ti sbarazzi delle scatole e spingi la slitta verso un'ampia pista da sci, per poi salire a bordo e lanciarti a gran velocità giú per il pendio della montagna. ***Vai al 128.***

113

Finalmente raggiungi il rifugio e ti lasci cadere a terra esausto. Hai bisogno di qualche minuto per riprenderti dal faticoso tragitto che ti ha condotto su questa cima desolata. Quando riesci a reggerti di nuovo in piedi, ti avvicini alla nicchia contenente l'ampolla di Formula V3. Mentre osservi la tastiera situata sulla sinistra, chiedendoti quale potrebbe essere la parola giusta, ti ritorna in mente una conversazione che hai sentito di sfuggita nel villaggio. Una delle guardie ricordava a un compagno che la parola

segreta è il nome di una famosa montagna delle Alpi. Esistono quattro monti appartenenti a catene alpine che si possono considerare i piú famosi del mondo. Con quale vuoi provare?

L'Eiger? ***Vai al 40.***
Il Matterhorn? ***Vai all'87.***
Il Monte Bianco? ***Vai al 13.***
Il Monte Rosa? ***Vai al 102.***

114

Esci correndo dal rifugio, ma ti fermi di colpo quando ti accorgi che l'elicottero è ancora là. Il suo ossessionante ronzio è proprio sopra di te, ma quando sollevi lo sguardo noti che qualcuno sta calando dall'elicottero una scala di corda: dev'essere uno dei tuoi colleghi venuto a recuperarti! Tuttavia la cosa non sarà cosí facile. Mentre cominci ad arrampicarti sulla scala, vieni individuato dalle guardie che aprono immediatamente il fuoco contro di te. ***Vai al 21.***

115

Mentre la telecamera della torre d'osservazione si muove lentamente lungo il recinto, cambiando piú volte direzione, tenti di capire se ci sono dei punti ciechi. È difficile dirlo, ma hai l'impressione che esista un punto cieco a pochi metri dalla torre sulla sinistra. In altri momenti invece hai l'impressione che il punto meno controllato sia proprio sotto la torre stessa. Quale punto scegli?

A sinistra della torre? ***Vai al 15.***
Sotto la torre stessa? ***Vai al 62.***

116

C'è una cabina pronta a partire, quindi ti avvicini ad essa e sali a bordo. Finalmente puoi tirare un respiro di sollievo: a quanto pare hai indovinato la posizione di non funzionamento del dispositivo. Ma ti sei rallegrato troppo presto, perché appena la cabina comincia a discendere lungo il pendio, il pavimento ti si apre di colpo sotto i piedi! Ti salvi per un soffio, ag-

grappandoti a una maniglia, e dovrai restartene là appeso finché non incontrerai un pilone e potrai tentare di lanciarti verso di esso. Devi soltanto sperare che le tue braccia resistano abbastanza a lungo alla fatica.

Sottrai 1 dal tuo punteggio di sopravvivenza, cancellando il numero piú in alto nella colonna ✗ della tua scheda punteggio. Poi vai al 61.

117

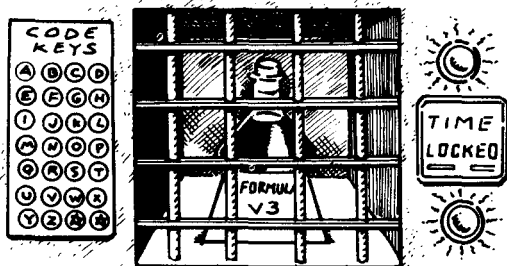
Ti stai muovendo lungo la sponda sinistra del lago, quando senti all'improvviso un cane da guardia che abbaia in lontananza alle tue spalle. Tendi l'orecchio e lo senti di nuovo, ma stavolta è piú vicino! Probabilmente l'animale ha fiutato la tua pista, quindi ti arrampichi immediatamente su un albero. Il cane e il suo accompagnatore compaiono ben presto sotto di te, e ti sforzi di rimanere immobile per evitare che dai rami cada della neve, rivelando la tua presenza. Con tuo enorme sollievo i due si allontanano senza insospettirsi, ma nel frattempo le tue mani, che si aggrappavano nervosamente al ramo, sono diventate insen-

sibili a causa del freddo. Nonostante gli sforzi, perdi la presa e precipiti pesantemente a terra.
Sottrai 1 dal tuo punteggio di sopravvivenza cancellando il numero piú in alto nella colonna della tua scheda punteggio. Poi vai al 147.

118

Per fortuna sembra che al momento non ci sia nessuno nel laboratorio e, caso ancora piú fortunato, la porta scorrevole non è chiusa a chiave. Ma quando la apri ti accorgi che alla parete è installato un dispositivo anti-intrusione. Sai che non potrai entrare se non riuscirai a disattivarlo. Vedi che l'interruttore si trova in *alto*: dovrai quindi decidere se spostarlo verso il *basso*, a *destra* o a *sinistra*, ricordando che la posizione giusta varia da un dispositivo all'altro. È essenziale che tu trovi la posizione giusta al primo tentativo, altrimenti... solo il cielo sa che cosa potrebbe succedere.
Se hai cerchiato la sigla CP nella colonna della tua scheda punteggio, puoi consultare il COMPUTER DA POLSO per scoprire la posizione di non funzionamento del dispositivo installato nel laboratorio. Altrimenti dovrai tirare

a indovinare. Se scegli di muovere l'interruttore:
verso il basso vai al 69,
verso sinistra vai al 101,
verso destra vai al 136.

119

Peccato, è andata male! Puoi soltanto sperare di essere piú fortunato con la prossima ampolla. Adesso vai al 108.

120

"T-ti prego, non sparare!" implora la guardia terrorizzata, credendo che tu abbia davvero una pistola nascosta dentro la tasca. "Farò tutto ciò che mi chiederai, ma non sparare!" Allora avanzi verso di lui con aria minacciosa, fingendo di essere pronto a sparare da un momento all'altro, e gli ordini: "Dimmi qual è

la parola segreta!" A un tuo brusco movimento della mano dentro la tasca, l'uomo deglutisce e geme: "Te lo dirò. Te lo dirò! È il nome del famoso vulcano..." ma poi di colpo comincia a correre verso l'uscita. Beh, almeno hai qualche probabilità in piú di riuscire a indovinare. I vulcani piú famosi che ti vengono in mente sono l'Etna, lo Stromboli, il Vesuvio o il Krakatoa. Quale scegli?

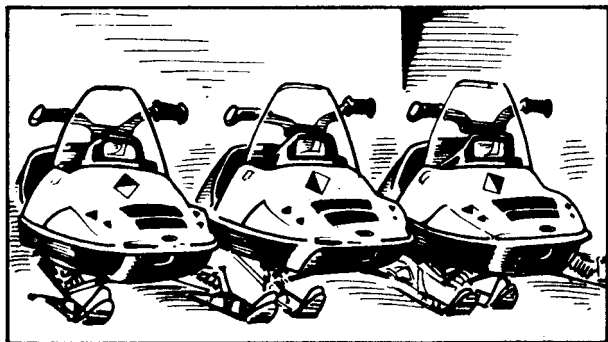
L'Etna?	***Vai al 17.***
Lo Stromboli?	***Vai al 64.***
Il Vesuvio?	***Vai al 34.***
Il Krakatoa?	***Vai al 3.***

121

Esiti per un istante prima di avanzare oltre il dispositivo anti-intrusione, chiedendoti se vale la pena di correre dei rischi per una pistola da segnalazione. Poi però pensi che senza una fonte di illuminazione potresti continuare a girare a vuoto sulla montagna: quindi decidi di avanzare con cautela dentro al bunker.
Vai al 18.

122

Sei soddisfatto per non aver incontrato ostacoli, finora, ma non hai risolto il problema di trovare una motoslitta da "prendere in prestito". La fortuna ti viene incontro e ne trovi una proprio dietro l'angolo.

Anzi, non soltanto una, ma ben tre! Ti avvicini e noti con sommo piacere che le chiavi sono state lasciate

nel cruscotto. Quello che invece non ti fa molto piacere è che ogni veicolo è contraddistinto da un simbolo. Hai il sospetto che una delle tre motoslitte nasconda una trappola.

Se hai cerchiato la sigla PE nella colonna della tua scheda punteggio, puoi consultare il PROMEMORIA ELETTRONICO per scoprire quale delle tre motoslitte dovresti evitare. Altrimenti dovrai tirare a indovinare.

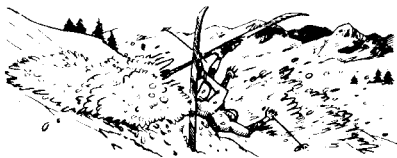
Se scegli il veicolo con il simbolo ⬘ vai al 49.
Se scegli il veicolo con il simbolo ⬖ vai al 35.
Se scegli il veicolo con il simbolo ⬗ vai al 138.

123

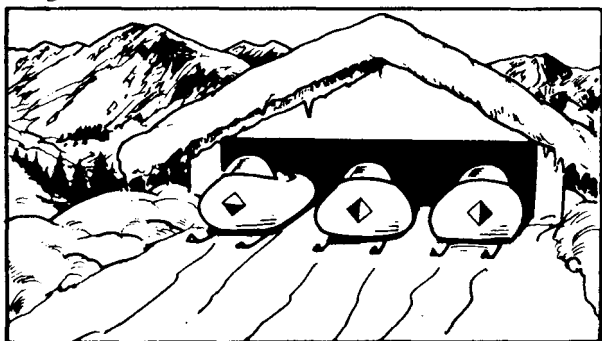
Soltanto quando ti sei già lanciato ti rendi conto che il terreno è un po' troppo distante. Hai proprio sba-

gliato i calcoli. Dall'elicottero avevi l'impressione di trovarti a non piú di dieci metri da terra, ma in realtà i metri sono almeno venti! Il minimo che ti possa capitare è di slogarti una caviglia, ma potrebbe andare anche molto peggio...
Sottrai 1 dal tuo punteggio di sopravvivenza cancellando il numero piú in alto nella colonna ⛷ della tua scheda punteggio. Poi vai al 30.

124

Con molta cautela cominci a scendere gli scalini, tenendo l'orecchio sempre teso a cogliere eventuali voci provenienti da dietro la porta. Quando finalmente la raggiungi, vedi una scritta da cui capisci che si tratta del Deposito C. Qui non troverai nessuna ampolla di Formula V3! Ti consoli pensando che almeno non si tratta di un rifugio per le guardie! ***Vai al 145.***

125

Sei fortunato, infatti all'inizio della pista trovi un bob. Per la precisione non ne trovi soltanto uno, ma tre, allineati davanti a una tettoia. Stai per spingere quel-

lo piú vicino a te, per poi salire a bordo, quando ti accorgi che è contraddistinto da un simbolo, e che anche gli altri due sono contraddistinti ciascuno da un

simbolo diverso. Non hai dubbi: ciò significa che uno dei tre bob nasconde una trappola!

Se hai cerchiato la sigla PE nella colonna della tua scheda punteggio, puoi consultare il PRO-MEMORIA ELETTRONICO per scoprire quale dei tre bob è stato sabotato. Altrimenti dovrai tirare a indovinare.

Se scegli il bob con il simbolo ⬙ vai al 31.
Se scegli il bob con il simbolo ⬖ vai al 55.
Se scegli il bob con il simbolo ⬗ vai al 78.

126

Dovrai provare a saltare sulla cabina che procede nella direzione opposta, e che passerà accanto a questa tra pochi secondi. Quando viene il momento, ti lanci con

il cuore in gola: purtroppo il tuo salto è troppo corto, e ti ritrovi a penzolare aggrappato al predellino della cabina! Il dolore alle mani è quasi insopportabile, ma sai che devi cercare di resistere finché la cabina non arriverà sopra al rifugio. Se non ci riuscirai, precipiterai incontro al tuo destino...
Sottrai 1 dal tuo punteggio di sopravvivenza cancellando il numero più in alto nella tua scheda punteggio. Poi vai al 61.

127

Ti muovi furtivamente alle spalle del convoglio e lo segui fino al cancello. Qui i veicoli si dispongono in riga in modo che una telecamera situata sulla torre d'osservazione possa controllarli spostandosi da uno all'altro. Mentre il potente occhio della telecamera si muove avanti e indietro, ti chiedi su quale dei veicoli potresti provare a salire: sull'autocarro, sulla jeep, sul furgone o sullo spazzaneve?

Se scegli l'autocarro vai al 104.
Se scegli la jeep vai all'8.
Se scegli il furgone vai al 53.
Se scegli lo spazzaneve vai al 37.

128

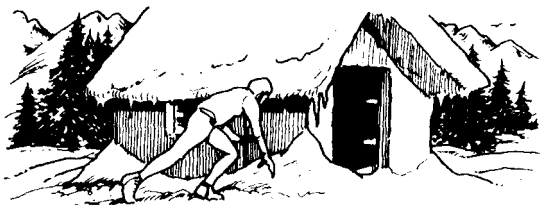
Le guardie adesso si lanciano al tuo inseguimento lungo il pendio, ma il tempo che hanno impiegato per mettersi gli sci ti ha permesso di procurarti un buon margine di vantaggio. Mentre sfrecci sulla pista a bordo della slitta, noti sulla tua destra la stazione della funivia. Ricordi che una delle guardie ha detto distrattamente che uno dei rifugi si trova a lato del percorso discendente della funivia, e quindi decidi di raggiungere la stazione. Dopo la prima curva salti giú dalla slitta, e ben presto raggiungi l'edificio in cemento; stai per entrare, quando ti accorgi che all'ingresso è stato installato un dispositivo anti-intrusione!

Se hai cerchiato la sigla CP nella colonna della tua scheda punteggio, puoi consultare il COMPUTER DA POLSO per scoprire qual è la posizione di non funzionamento del dispositivo. Altrimenti, dovrai tirare a indovinare. Se scegli di muovere l'interruttore:

verso il basso ***vai al 14,***
verso sinistra ***vai al 116,***
verso destra ***vai al 159.***

129

Sperando di non aver scelto il veicolo sbagliato, tiri verso di te la leva di comando per decollare. Sei dovuto fuggire cosí in fretta che non hai avuto molto tempo per pensare. Ma mentre osservi le guardie che imprecano sotto di te, e si fanno sempre piú piccole, tiri un respiro di sollievo pensando che evidentemente l'elicottero è sicuro. Ricordi di aver sentito una guardia dire che uno dei rifugi si trova a fianco del percorso della funivia. Decidi quindi di cercare subito i piloni che la sorreggono. ***Vai al 154.***

130

Cerchi di assumere un'aria piú naturale possibile e ti dirigi verso il Garage C, fingendo di essere una delle tante guardie che girano per il villaggio. Quando raggiungi l'ingresso non credi ai tuoi occhi: la porta non è chiusa a chiave! Ti introduci furtivamente nel garage buio, tastando la parete con le mani finché le

tue dita incontrano un interruttore. Potrebbe trattarsi dell'interruttore della luce, ma è piú probabile che sia invece un dispositivo anti-intrusione!
Se hai cerchiato la sigla CP nella colonna della tua scheda punteggio, puoi consultare il COMPUTER DA POLSO per scoprire la posizione di non funzionamento del dispositivo installato nel Garage C. Altrimenti dovrai tirare a indovinare.
Se scegli di muovere l'interruttore:

verso il basso vai al 68,
verso sinistra vai all'85,
verso destra vai al 164.

131

Ben presto avvisti il percorso della funivia e il rifugio situato nella parte bassa, e viri in quella direzione. Atterri a poche centinaia di metri di distanza, ritenendo piú prudente percorrere a piedi il tratto rimanente. Nel caso ci fossero delle guardie all'interno del rifugio, potrebbero sentire il rumore dell'elicottero e appostarsi in attesa del tuo arrivo. ***Vai al 61.***

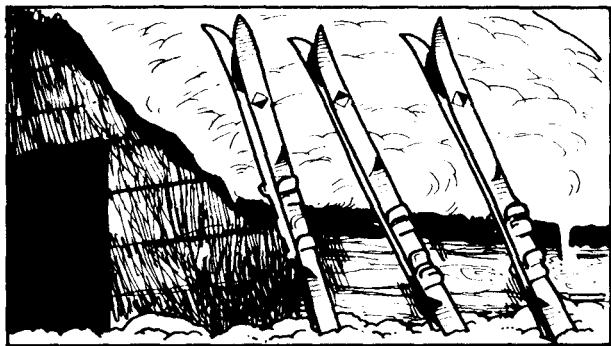
132

Non possedendo una mappa, puoi soltanto sperare di non esserti sbagliato; quindi procedi nella direzione in cui hai visto volare l'elicottero, tendendo bene le orecchie per cercare di sentire il ronzio del motore. È molto importante che tu lo senta prima che il pilota si accorga di te, altrimenti potrebbero essere guai!
Vai al 63.

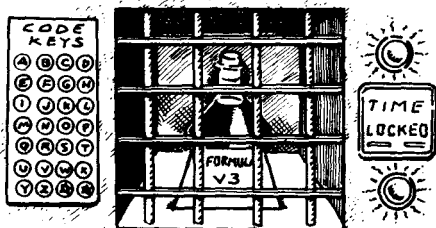
133

Hai scelto questa guardia perché, sebbene porti una pistola, la tiene chiusa nella fondina. Tuttavia, mentre ti avvicini furtivamente all'uomo, un grosso uccello scende all'improvviso dai rami e comincia a volare sopra di te, facendo un terribile schiamazzo. La guardia estrae la pistola dalla fondina e si volta di scatto, ma per fortuna riesci a nasconderti appena in tempo dietro un albero. Senti che l'uomo ride tra sé, chiaramente sollevato, mentre l'uccello vola via. La guardia riprende a camminare, però non mette via la pistola; decidi quindi di rinunciare all'idea di balzargli addosso. Adesso sarebbe troppo pericoloso!
Vai al 147.

134

Stai per prendere un paio di sci, quando noti che su ogni paio di sci è disegnato un simbolo, leggermente diverso l'uno dall'altro. Ti insospettisci, temendo che un paio di sci sia stato sabotato in qualche modo. Forse

i diversi simboli hanno proprio lo scopo di indicare alle guardie quali sci sono sicuri e quali no. Piú ci pensi e piú ti convinci che è proprio cosí.

Se hai cerchiato la sigla PE nella colonna della tua scheda punteggio, puoi consultare il PRO-MEMORIA ELETTRONICO per scoprire quale paio di sci è stato sabotato. Altrimenti dovrai tirare a indovinare.

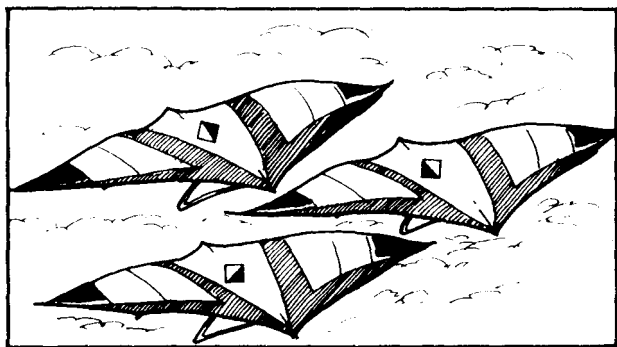
Se prendi gli sci con il simbolo ⬙ vai al 93.
Se prendi gli sci con il simbolo ⬘ vai al 59.
Se prendi gli sci con il simbolo ⬗ vai al 75.

135

Peccato, è andata male! Puoi soltanto sperare di essere piú fortunato con la prossima ampolla. Adesso vai al 66.

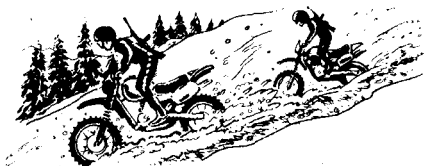
136

Attraversi il laboratorio, pieno di ampolle e fiale contenenti sostanze chimiche di ogni tipo. Hai notato un computer accanto alla parete in fondo, e intendi provare a vedere se riesci a ricavarne qualche informazione utile. Lo accendi e inserisci il primo dischetto che trovi sul tavolo. Di colpo sullo schermo appare una miriade di numeri e di lettere. Deve trattarsi della famosa Formula V3! Oltre alla composizione chimica, sono indicati tutti i sintomi che il composto produce. Senza esitare un istante, cancelli tutte le informazioni dal disco, sperando che si tratti dell'unica copia esistente, e poi esci in fretta dal laboratorio ridacchiando soddisfatto! ***Vai al 149.***

137

Anche se tutto sembrava congiurare contro di te, sei finalmente riuscito a raggiungere la vetta che si innalza proprio sopra il villaggio. Vedi subito i deltaplani adagiati sulla neve, proprio accanto alla croce di legno che segna la cima. E da qui puoi anche vedere il rifugio, situato sul picco vicino. Dovrebbe essere possibile raggiungerlo in deltaplano senza troppe difficoltà, dal momento che è piú basso di quello su

cui ti trovi. Stai per preparare uno dei deltaplani, quando ti accorgi che ognuno di essi è contraddistinto da un simbolo. Ciò potrebbe significare che uno dei tre deltaplani è stato sabotato!

Se hai cerchiato la sigla PE nella colonna della tua scheda punteggio, puoi consultare il PROMEMORIA ELETTRONICO per scoprire quale deltaplano è stato sabotato. Altrimenti dovrai tirare a indovinare.

Se usi il deltaplano con il simbolo ◆ vai al 141.
Se usi il deltaplano con il simbolo ◆ vai al 96.
Se usi il deltaplano con il simbolo ◆ vai all'11.

138

Esci dal villaggio a bordo della motoslitta, resistendo alla tentazione di procedere a velocità elevata per evitare di insospettire le guardie. Ma appena ti sei allontanato abbastanza, premi il piede sull'acceleratore e sfrecci alla massima velocità spruzzando neve tutt'intorno. Il prossimo rifugio dovrebbe essere ormai vicino. ***Vai al 113.***

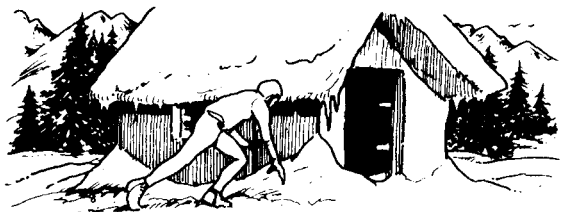
139

Ti accorgi che in realtà non ti serve una mappa, perché le nuvole sulla tua sinistra cominciano a sollevarsi lasciandoti intravedere la cima su cui è situato il rifugio. Acceleri e procedi verso l'alto alla massima velocità, a bordo del piccolo spazzaneve. Ma proprio mentre stai per raggiungere il rifugio, il tuo veicolo urta contro una grossa roccia coperta dalla neve. Lo

spazzaneve viene sbalzato in aria, e gira su se stesso diverse volte prima di ricadere al suolo e intrappolarti sotto il suo peso. Devi riuscire a liberarti in fretta, o morirai congelato...
Sottrai 1 dal tuo punteggio di sopravvivenza cancellando il numero piú in alto nella colonna della tua scheda punteggio. Poi vai al 113.

140

Stai cercando di individuare il rifugio, quando la costruzione ti appare improvvisamente a poche centinaia di metri di distanza. Nello stesso istante, però, ti rendi conto che riesci a vederlo solo perché il potente faro di un elicottero lo ha illuminato a giorno! Ti fermi immediatamente e aspetti, e ben presto l'elicottero si allontana. Allora ti rimetti in marcia per raggiungere il rifugio prima che l'elicottero torni a sorvolarlo. ***Vai al 38.***

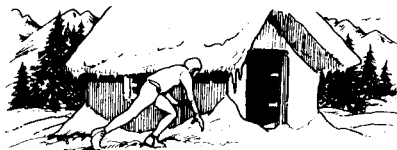
141

Ti assicuri al deltaplano contraddistinto dal simbolo ⬗, prendi la rincorsa e ti lanci nel vuoto. Ti lasci trasportare nella pungente aria di montagna virando in direzione del rifugio. Ma mentre ti avvicini, e stai per atterrare, le ali del tuo velivolo all'improvviso si incendiano! Evidentemente un dispositivo nascosto all'interno della struttura in alluminio ne ha provocato la combustione. Cominci a perdere quota, e se non riesci ad atterrare prima che le ali siano bruciate del tutto, le conseguenze potrebbero essere gravi! ***Sottrai 1 dal tuo punteggio di sopravvivenza cancellando il numero piú in alto nella colonna della tua scheda punteggio. Poi vai al 113.***

142

Tenendo la testa bassa, per evitare gli sguardi degli uomini che ti passano accanto, raggiungi il Garage A. Ti assicuri che non ci sia nessuno in giro e poi ti avvicini alla grande saracinesca. Con molta cautela ti chini e provi a sollevarla. Non è chiusa a chiave! Restando sempre all'erta, per evitare di venire colto

di sorpresa da qualche guardia, sollevi un po' la saracinesca e ti infili strisciando all'interno. Sembra tutto perfino troppo facile, ma poi nell'oscurità tasti un interruttore sulla parete. Ha tutta l'aria di essere un dispositivo anti-intrusione!

Se hai cerchiato la sigla CP nella colonna della tua scheda punteggio, puoi consultare il COMPUTER DA POLSO per scoprire come si disattiva il dispositivo installato nel Garage A. Altrimenti dovrai tirare a indovinare. Se scegli di muovere l'interruttore:

verso il basso vai al 162,
verso sinistra vai al 45,
verso destra vai al 16.

143

Ben presto senti dei passi che si avvicinano all'autocarro, ma per fortuna la guardia viene chiamata verso uno degli altri veicoli. Poi i passi ritornano verso l'autocarro, ma la guardia si limita a bussare contro le porte posteriori per avvertire il conducente che può proseguire. Ce l'hai fatta! Adesso ti trovi all'interno della proprietà del dottor Diamond. ***Vai al 70.***

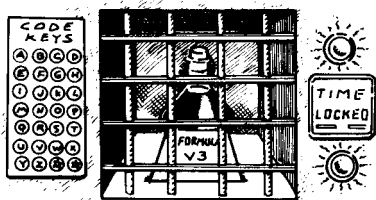
144

Ti precipiti verso il porticato della chiesa e ti nascondi dietro una colonna, mentre l'elicottero si avvicina rapidamente. Adesso sta volando proprio sopra di te e il pilota si sta sporgendo dalla cabina per guardare meglio. Ma alla fine si allontana, e tu tiri un respiro di sollievo. Aspetti alcuni secondi e poi corri a raccogliere un oggetto caduto dalla tasca del pilota, quando si è affacciato. Si tratta di una *mappa computerizzata*! ***D'ora in poi potrai consultare la MAPPA COMPUTERIZZATA raffigurata sul risvolto della prima pagina di copertina. Cerchia la sigla MC nella colonna della tua scheda punteggio per ricordarti che possiedi questo oggetto. Poi vai al 30.***

145

È incredibile ma la porta del Deposito C non è chiusa a chiave! Con movimenti cauti ti introduci nel bunker poco illuminato, e noti davanti a te delle pistole da segnalazione. Possederne una potrebbe esserti d'aiuto, ma mentre stai per avvicinarti ti accorgi che di fianco a te, sulla parete, c'è un dispositivo anti-intrusione.

Se hai cerchiato la sigla CP nella colonna ▪ della tua scheda punteggio, puoi consultare il COMPUTER DA POLSO e scoprire come si disattiva il dispositivo. Altrimenti dovrai tirare a indovinare. Se scegli di muovere l'interruttore:

verso il basso vai al 18,
verso sinistra vai al 48,
verso destra vai al 121.

146

Peccato, è andata male! Puoi soltanto sperare di essere piú fortunato con la prossima ampolla. Adesso vai al 5.

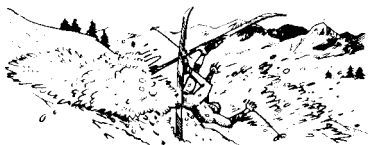
147

Hai appena raggiunto l'altra sponda del lago ghiacciato, quando senti il ronzio di un elicottero. Preoccupato sollevi lo sguardo, e lo vedi che sta volando in cerchio a circa mezzo miglio di distanza in direzione est. Ti affretti a raggiungere una radura, da dove riesci a vedere che l'elicottero sta volando proprio sopra un rifugio di cemento armato. Deve trattarsi di uno dei rifugi in cui sono custodite le ampolle di Formula V3, e quasi certamente l'elicottero sta compiendo un giro d'ispezione per verificare che nessuno sia riuscito ad avvicinarsi. Sperando di eludere la sorveglianza, ti avvii subito in quella direzione. ***Vai al 100.***

148

L'elicottero si avvicina al piccolo villaggio; secondo le tue deduzioni, è lí che alloggiano le guardie. Per fortuna al momento non ce ne sono molte in giro, quindi decidi di saltare giú non appena ti sarà possibile, per cercare di reperire qualche informazione

utile. Adesso l'elicottero sta volando piú basso e ti chiedi se non sia questo il momento giusto per saltare. O forse la distanza dal terreno è ancora troppo grande?

Se decidi di saltare vai al 123.
Se decidi di non saltare vai all'88.

149

Ti allontani silenziosamente dal laboratorio e ti dirigi verso un boschetto dove, inoltrandoti fra gli alberi, scopri un lago ghiacciato. Ti chiedi quale sia il modo migliore per raggiungere l'altra sponda: costeggiare il lago, o attraversarlo camminando sul ghiaccio? Quest'ultima sarebbe senz'altro la via piú breve, ma anche la piú rischiosa: non solo perché potresti essere visto piú facilmente da una guardia, ma anche perché non sei sicuro che il ghiaccio possa reggere al tuo peso.

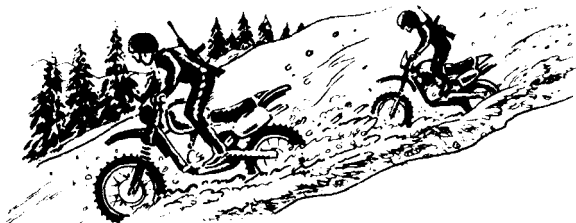
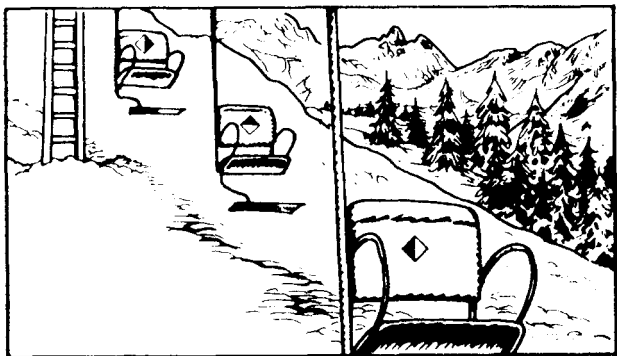
Che cosa decidi di fare?

Se costeggi il lago sulla sponda destra vai al 67.
Se lo costeggi su quella sinistra vai al 117.
Se lo attraversi vai al 41.

150

Forse non avevi motivo di temere che una delle snow bike nascondesse una trappola, o forse sí. In ogni caso, quella che hai scelto non ti sta creando nessun problema, e ti sta trasportando su per il ripido pendio in modo sicuro e spedito. Ma proprio quando in lontananza avvisti il rifugio, all'improvviso la moto compie una giravolta in aria e vieni catapultato a diversi metri di distanza.

Sottrai 1 dal tuo punteggio di sopravvivenza cancellando il numero piú in alto nella colonna della tua scheda punteggio. Poi vai al 33.

151

Ti prepari a saltare sul primo seggiolino che sta arrivando, ma quando si fa piú vicino ti accorgi che è contraddistinto da un simbolo. Dapprima non ci fai caso, ma quando noti che anche sui due seggiolini che lo seguono sono impressi dei simboli, leggermente diversi dal primo, ti viene un sospetto. Forse tutti i

seggiolini che recano un certo simbolo nascondono una trappola! Sarà bene che tu ti fermi a riflettere un istante, anziché salire sul primo che ti capita.

Se hai cerchiato la sigla PE nella colonna della tua scheda punteggio, puoi consultare il PROMEMORIA ELETTRONICO per scoprire qual è il seggiolino da evitare. Altrimenti dovrai tirare a indovinare.

Se sali sul seggiolino con il simbolo ⬖ vai al 51.
Se sali sul seggiolino con il simbolo ⬘ vai al 73.
Se sali sul seggiolino con il simbolo ⬗ vai al 95.

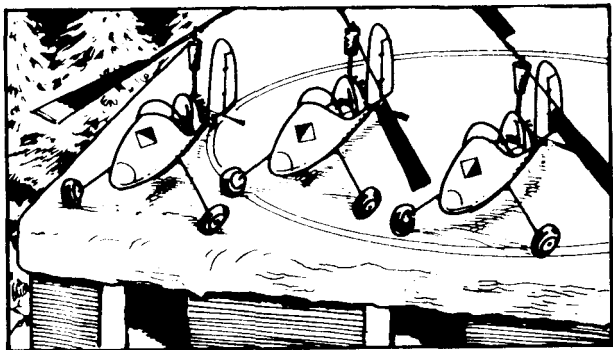
152

Prima che le guardie mettano fine alla loro conversazione, fai in tempo a captare un'altra informazione molto utile. Il prossimo rifugio si trova a mezzo miglio da questo, in direzione est, e la parola segreta inizia per idro-. Purtroppo non sei riuscito a sentire la seconda parte della parola, ma ci penserai a suo tempo. Per il momento ti preoccupi di questo rifugio, e appena le guardie si allontanano ti introduci nella piccola costruzione in cemento armato, cercando di farti venire in mente i nomi dei piú famosi imperatori che conosci. I piú facili sono senz'altro Augusto, Nerone, Carlomagno e Napoleone. Quale di questi nomi vuoi provare a digitare?

Augusto? ***Vai al 29.***
Nerone? ***Vai al 50.***
Carlomagno? ***Vai al 111.***
Napoleone? ***Vai al 91.***

153

Appena l'elicottero atterra, colpisci le guardie che ti siedono a fianco con una potente gomitata allo stomaco e ti liberi di loro. I due uomini cercano di inseguirti, ma devono procedere con cautela sotto le pale dell'elicottero che stanno ancora girando. Nel frattempo tu hai già attraversato il tetto del quartier ge-

nerale, e stai per saltare su uno dei tre minicotteri parcheggiati nell'angolo. Ma ad un tratto ti accorgi che i tre veicoli sono contraddistinti da simboli diversi, e perdi alcuni secondi preziosi a riflettere. Ciò potrebbe significare che uno dei minicotteri è stato sabotato!

Se hai cerchiato la sigla PE nella colonna della tua scheda punteggio, puoi consultare il PROMEMORIA ELETTRONICO per scoprire quale dei tre minicotteri è stato sabotato. Altrimenti dovrai tirare a indovinare.

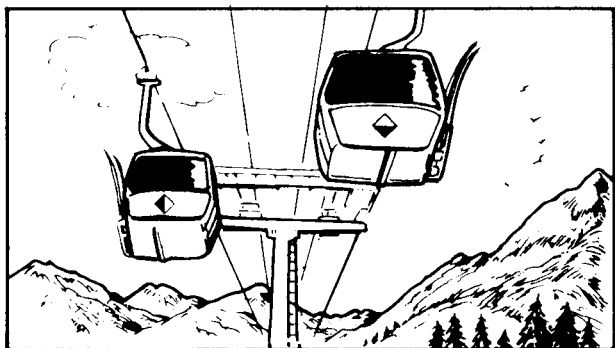
Se scegli il minicottero con il simbolo ⬘ — *vai al 129.*
Se scegli il minicottero con il simbolo ◧ — *vai al 161.*
Se scegli il minicottero con il simbolo ◨ — *vai al 23.*

154

Hai appena avvistato i piloni della funivia in lontananza, quando la coda del tuo velivolo si incendia di colpo. Purtroppo quello che hai scelto è proprio il minicottero che era stato sabotato! Il velivolo comincia a precipitare, girando su se stesso a gran velocità, e sai che stavolta rischi davvero di finire male. ***Sottrai 1 dal tuo punteggio di sopravvivenza cancellando il numero piú in alto nella colonna ✗ della tua scheda punteggio. Poi vai al 61.***

155

Ti lasci rotolare lungo il pendio finché non raggiungi il percorso della funivia. Qui ti fermi, ricordando che una delle guardie si è lasciata sfuggire che il prossimo rifugio si trova accanto al percorso discendente della funivia. Forse potresti arrampicarti sul pilone piú vicino, per poi lasciarti cadere sulla cabina che procede verso il basso quando passerà sotto di te, e rag-

giungere cosí il rifugio. Ti accorgi però che le due cabine sono contraddistinte ognuna da due simboli diversi, e ciò ti induce a sospettare che una di esse sia stata sabotata.

Se hai cerchiato la sigla PE nella colonna della tua scheda punteggio, puoi consultare il PROMEMORIA ELETTRONICO per scoprire quale cabina è stata sabotata. Altrimenti dovrai tirare a indovinare.

Se scegli la cabina con il simbolo ⬖ vai al 12.

Se scegli la cabina con il simbolo ⬙ vai al 65.

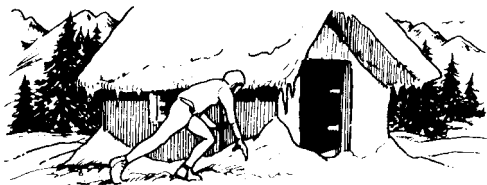
156

In questo momento rimpiangi amaramente di non aver preso gli sci, perché un elicottero di pattuglia ti ha appena avvistato con il suo potente faro. Se tu avessi gli sci, potresti almeno tentare di sfuggirgli, cosí invece non hai speranze! Proprio in quel momento però ti accorgi che il rifugio si trova soltanto a un centinaio di metri di distanza. Forse puoi riuscire a raggiungerlo correndo! Ti lanci in una corsa disperata, ma il pilota dell'elicottero ti lancia addosso una granata: l'ordigno esplode ad alcuni metri di distanza, e tu vieni gettato a terra dal potente scoppio. Devi rialzarti prima che il pilota abbia il tempo di tornare sopra di te e tenti di colpirti di nuovo!

Sottrai 1 dal tuo punteggio di sopravvivenza cancellando il numero piú in alto nella colonna della tua scheda punteggio. Poi vai al 38.

157

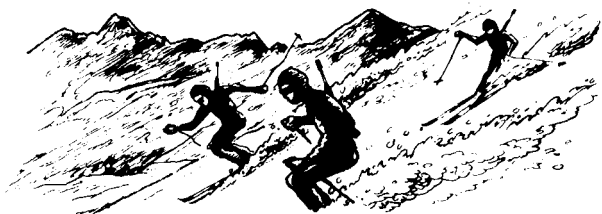
Dal momento che non hai con te una mappa, puoi soltanto azzardare delle ipotesi sulla posizione che hai raggiunto. A occhio e croce avrai percorso almeno

dieci miglia, o forse di piú. L'unica cosa certa è che camminare nella neve alta è molto faticoso! Ma forse è proprio questa la ragione per cui il dottor Diamond ha scelto di stabilirsi su una montagna. ***Vai al 113.***

158

Sei sicuro che il metodo piú rapido per raggiungere il prossimo rifugio sia a bordo di un deltaplano, quindi ti metti in marcia verso la cima che sovrasta il villaggio. Purtroppo è piú lontana di quanto speravi, e la neve è alta su tutto il percorso. Ormai stai cominciando a rimpiangere l'idea originaria di cercare un mezzo di trasporto che ti portasse fin lassú.
Vai al 137.

159

Devi aver indovinato la posizione giusta dell'interruttore, dal momento che entri nella stazione senza che ti accada nulla. La fortuna ti assiste ancora, perché c'è una cabina ferma alla partenza. Sali a bordo, e subito dopo inizia la discesa.

Ma ad un tratto il pavimento ti cede sotto i piedi! Per un pelo riesci ad aggrapparti a una maniglia, ma quanto tempo potrai resistere lí appeso? Devi tenere duro finché la cabina non raggiungerà un pilone. Se tu saltassi adesso, ti schianteresti al suolo. Ormai sei quasi allo stremo, ma...
Sottrai 1 dal tuo punteggio di sopravvivenza cancellando il numero piú in alto nella colonna della tua scheda punteggio. Poi vai al 61.

160

Nel Deposito B non c'è nessun veicolo, ma ci sono delle racchette da neve. Anche se speravi di non dover raggiungere a piedi il prossimo rifugio, almeno potrai servirti di un paio di racchette per rendere il cammino meno faticoso. Stai per avanzare verso il centro del locale, quando noti un grosso interruttore

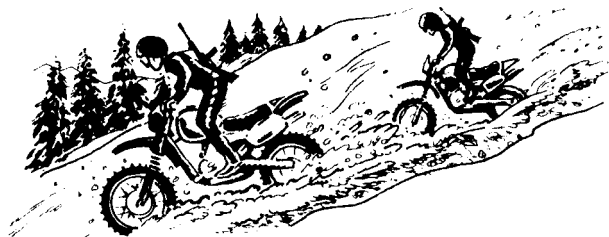
alla parete. Hai l'impressione che si tratti di un dispositivo anti-intrusione!

Se hai cerchiato la sigla CP nella colonna della tua scheda punteggio, puoi consultare il COMPUTER DA POLSO per scoprire come si disattiva il dispositivo installato nel Deposito B. Altrimenti dovrai tirare a indovinare. Se scegli di muovere l'interruttore:

verso il basso	***vai al 6,***
verso sinistra	***vai al 106,***
verso destra	***vai all'80.***

161

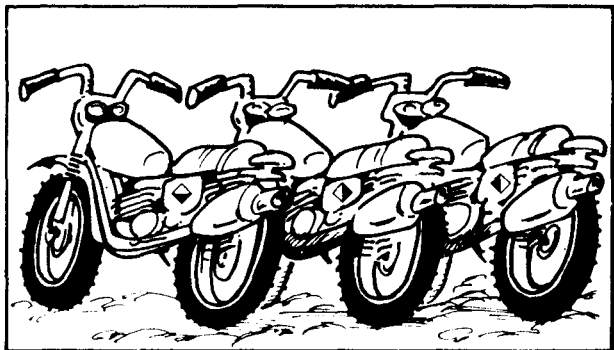
Metti subito in moto il minicottero, e tiri la leva di comando verso di te per decollare. Le guardie intanto hanno aperto il fuoco, ma ben presto sei troppo in alto perché i loro colpi possano raggiungerti. E adesso? Ricordi che uno degli uomini si è lasciato sfuggire che uno dei rifugi si trova accanto al percorso della

funivia, dalla parte in discesa. In lontananza sulla tua destra riesci a scorgere i piloni che la sorreggono, e quindi ti avvii in quella direzione. Atterri a una certa distanza dal rifugio e decidi di percorrere a piedi il tratto che ancora ti separa da questo. Nel caso in cui ci fossero delle guardie nei paraggi, non vorresti metterle in allarme prima del tuo arrivo. ***Vai al 61.***

162

Hai disattivato il dispositivo, e puoi quindi muoverti liberamente all'interno del garage semibuio. Purtroppo però i tuoi sforzi non sono serviti a niente, perché il locale è completamente vuoto. È chiaro che al momento i veicoli sono tutti fuori, sulla montagna. ***Vai al 122.***

163

Ti avvicini, ridacchiando dell'ingenuità delle guardie che hanno lasciato i tre veicoli incustoditi; ma poi ti accorgi che ognuna delle tre snow bike è contraddistinta da un simbolo. Cominci a dubitare che le guardie siano state davvero tanto ingenue; al contrario, è piú probabile che uno dei tre veicoli sia stato sabota-

to, e che i simboli abbiano lo scopo di distinguere i veicoli sicuri da quello che nasconde la trappola.
Se hai cerchiato la sigla PE nella colonna della tua scheda punteggio, puoi consultare il PRO-MEMORIA ELETTRONICO per scoprire quale snow bike devi evitare. Altrimenti dovrai tirare a indovinare.

Se scegli la snow bike con il simbolo ⬙ vai all'89.
Se scegli la snow bike con il simbolo ⬗ vai al 27.
Se scegli la snow bike con il simbolo ⬖ vai al 150.

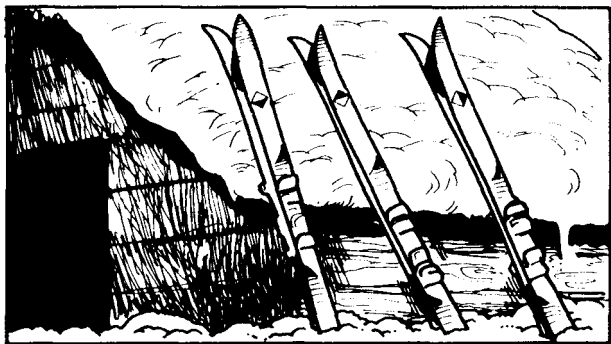
164

Con cautela avanzi dentro il garage, e per fortuna non succede niente. Poi con la mano senti quello che sembra un piccolo spazzaneve. Sai che questo tipo di veicoli è in grado di raggiungere una velocità molto elevata, e che sarebbe quindi il mezzo di trasporto ideale per portarti verso il prossimo rifugio. Prendi posto sullo spazzaneve e lo metti in moto, ma non ti accorgi che nel frattempo dalla porta del garage sono comparsi dei sottili raggi di luce rossa. Quando li attraversi, vieni colpito da un fascio di corrente elettrica che ti paralizza i muscoli. Riuscirai, nonostante tutto, a portare lo spazzaneve fuori del garage, o sei arrivato al termine della tua missione?

Sottrai 1 dal tuo punteggio di sopravvivenza cancellando il numero più in alto nella colonna della tua scheda punteggio. Poi vai al 25.

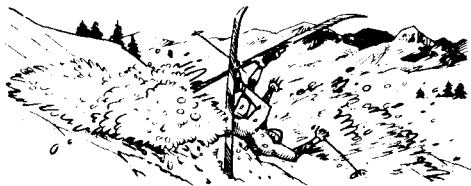
165

Non sei sicuro di volerti servire degli sci, perché temi che possano essere stati sabotati. E quando noti che ogni paio di sci è contraddistinto da un simbolo diverso, il sospetto diventa una certezza. Purtroppo però a quest'ora il dottor Diamond avrà sguinzagliato i suoi uomini su tutta la montagna, ed è di vitale importan-

za che tu raggiunga il prossimo rifugio prima possibile. Non c'è un minuto da perdere! Quale paio di sci vuoi prendere?

Se hai cerchiato la sigla PE nella colonna della tua scheda punteggio, puoi consultare il PRO-MEMORIA ELETTRONICO per scoprire quale paio di sci è stato sabotato. Altrimenti dovrai tirare a indovinare.

Se scegli gli sci con il simbolo ⬙ vai al 54.
Se scegli gli sci con il simbolo ⬗ vai al 140.
Se scegli gli sci con il simbolo ⬘ vai all'83.

166

Esci dal rifugio e scruti il paesaggio in direzione est, per cercare di individuare la tua prossima meta. Le guardie hanno detto che l'altro rifugio si trova a meno di un chilometro di distanza, ma ormai si sta facendo buio ed è difficile vedere lontano. D'altra parte l'oscurità potrebbe tornare a tuo vantaggio, perché ti nasconderà alla vista delle guardie del dottor Diamond durante il cammino verso gli ultimi due rifugi. ***Vai al 56.***

167

Atterri a pochi metri dal veicolo, e nell'urto ti sloghi una caviglia. Tuttavia è stata una fortuna che tu sia stato sbalzato fuori, perché adesso la motoslitta è avvolta dalle fiamme. La slogatura alla caviglia però

ti impedisce di muoverti in fretta, e questo potrebbe essere un problema: infatti hai l'impressione che la motoslitta sia sul punto di esplodere!
Sottrai 1 dal tuo punteggio di sopravvivenza cancellando il numero piú in alto nella colonna della tua scheda punteggio. Poi vai al 113.

168

Un proiettile deve aver colpito la parte inferiore dell'elicottero, provocando qualche danno. Cominci a perdere quota rapidamente, e sei destinato ad un atterraggio piuttosto brusco: nella migliore delle ipotesi ne uscirai tutto ammaccato!
Sottrai 1 dal tuo punteggio di sopravvivenza, cancellando il numero piú in alto nella colonna della tua scheda punteggio. Poi vai al 61.

Un mondo di avventure dove il protagonista sei tu. | **librogame®**

Un viaggio nella dimensione tempo, un appuntamento con le tappe decisive della storia dell'uomo. | **time machine®**

L'ETÀ DEI DINOSAURI	1
LE SORGENTI DEL NILO	2
SULLE NAVI PIRATA	3
SELVAGGIO WEST	4
MISSIONE A VARSAVIA	5
LA SPADA DEL SAMURAI	6
LE SETTE CITTÀ D'ORO	7
ALLA RICERCA DI RE ARTÙ	8
IL MISTERO DI ATLANTIDE	9
LE FIAMME DELL'INQUISIZIONE	10

Una banda di ragazzini scatenati è ben decisa a ficcare il naso ovunque ci sia qualcosa di losco! | **detectives club**

IL MESSAGGIO DEL MORTO	1
L'ANTIQUARIO	2
MISTER MEZZANOTTE	3
SULL'ISOLA MISTERIOSA	4

Dalla base operativa di Nebula esci in pattuglia con il fedele robot Tor - 2!

avventure stellari

PIANETI IN PERICOLO 1
L'INVASIONE DEGLI ANDROIDI 2
I CAVALIERI DELLA GALASSIA 3
IL PALAZZO DELLE ILLUSIONI 4
LE STELLE SCOMPARSE 5

Un giovane mago, armato solo della sua saggezza, affronta la infernale potenza del re negromante.

oberon

OBERON IL GIOVANE MAGO 1
LA CITTÀ PROIBITA 2
IL CANCELLO DELL'OMBRA 3
LA GUERRA DEI MAGHI 4

serie conclusa

Una storia fantastica che affonda le sue radici nell'incanto della mitologia classica...

grecia antica

IN VIAGGIO VERSO CRETA 1
ALLA CORTE DI MINOSSE 2
IL RITORNO 3

serie conclusa

Un giovane cavaliere, sul punto di terminare la sua iniziazione, si ritrova unico depositario dell'infinita sapienza Ramas...

lupo solitario

Presenze ostili, misteriose forze che pulsano al di là dei confini del tempo...

oltre l'incubo

IL REGNO DELL'OMBRA	1
NEL VORTICE DEL TEMPO	2

serie conclusa

Fantastiche avventure ambientate in uno dei luoghi mitici della letteratura di ogni tempo...

alla corte di re artù

IL CASTELLO DI TENEBRA	1
CACCIA AL DRAGO	2
NEL REGNO DEI MORTI	3
VIAGGIO NEL TERRORE	4
IL REGNO DELL'ORRORE	5
IL REGNO DEL CAOS	6
LA TOMBA DEGLI INCUBI	7
LA LEGIONE DEI MORTI	8

serie conclusa

Una galleria di classici dell'horror, una sfilata di mostri celebri nella letteratura e nel cinema.

horror classic

IL CONTE DRACULA	1
FRANKENSTEIN	2

serie conclusa

misteri d'oriente

Il Prete Gianni, un personaggio tra storia e leggenda, in una folle avventura in terra d'Oriente.

IL VECCHIO DELLA MONTAGNA 1
L'OCCHIO DELLA SFINGE 2
LE MINIERE DI RE SALOMONE 3
I SEGRETI DI BABILONIA 4
GLI ADORATORI DEL MALE 5

serie conclusa

la terra di mezzo

Una serie di turbinanti avventure, basate sulle opere del piú grande scrittore di romanzi fantasy, J.R.R. Tolkien, autore de *Lo Hobbit* e de *Il Signore degli Anelli*, ti condurrà in un mondo fantastico popolato di creature straordinarie: Umani, Elfi, Hobbit, Orchetti, Troll, Maghi.

UNA SPIA A ISENGARD 1
TRADIMENTO ALLA FORTEZZA 2
LE MINIERE DI MORIA 3
ALLA RICERCA DEL PALANTÍR 4

Un personaggio leggendario della letteratura poliziesca è al tuo fianco per risolvere i casi piú intricati.

sherlock holmes

OMICIDIO AL DIOGENES CLUB	1
LO SMERALDO DEL FIUME NERO	2
IL CASO MILVERTON	3
WATSON SOTTO ACCUSA	4
I DINAMITARDI	5
UN DUELLO D'ALTRI TEMPI	6
INTRIGO A BUCKINGHAM PALACE	7
L'EREDE SCOMPARSO	8

serie conclusa

Dalle Terre Selvagge dei barbari alla corte di Belgardium, Fire*Wolf il Mago e la sua potente spada fatata affrontano con astuzia e coraggio la stirpe maledetta dei Demoni.

fire*wolf

IL BARBARO RIBELLE	1
LE CRIPTE DEL TERRORE	2
NEL REGNO DEI DEMONI	3
LE RADICI DEL MALE	4

Il cacciatore ribelle che ruba ai ricchi per dare ai poveri, l'uomo che ha fatto della Foresta di Sherwood un piccolo mondo felice dove regnano la voglia di vivere, l'ardimento, la lealtà, la giustizia.

robin hood

IL DEMONIO DEL RE	1
LA SPADA DEL TEMPLARE	2

serie conclusa

Il gusto dell'avventura, della magia, del combattimento; personaggi che agiscono nelle ambientazioni piú straordinarie, storie avvincenti...

dimensione avventura

LA ROCCA DEL MALE	1
LA FORESTA MALEDETTA	2
I VIAGGIATORI DELLO SPAZIO	3
APPUNTAMENTO CON LA M.O.R.T.E.	4
IL COVO DEI PIRATI	5
L'ISOLA DEL RE LUCERTOLA	6
LA CASA INFERNALE	7
MISSIONE PER UN SAMURAI	8
MISSIONE NEI CIELI	9
LA CREATURA DEL MALE	10
I GUERRIERI OMBRA	11
LA CRIPTA DEL VAMPIRO	12

Un librogame da giocare da soli, o in due, o in tre, o in quattro: una novità assoluta, un tuffo senza fine nell'avventura...

blood sword

I LABIRINTI DI KRARTH	1
IL REGNO DI WYRD	2
L'ARTIGLIO DEL DEMONE	3
VIAGGIO ALL'INFERNO	4
LE MURA DI SPYTE	5

serie conclusa

Sei un Agente Speciale al servizio del governo? Oppure sei un Cacciatore di taglie che agisce per interesse personale? Comunque sei un Supereroe!

superpoteri

IL FURTO DEL METEORITE	1
MASCHERA GIALLA	2

Una formula di gioco assolutamente rivoluzionaria, quattro storie diverse da giocare nello stesso universo, il Mondo di Dorgan.

partita a quattro

CAITHNESS L'ELEMENTALISTA	1
KELDRILH IL MENESTRELLO	2
PEREIM IL CAVALIERE	3
KANDJAR IL MAGO	4

Skyfall: un pianeta perduto, un mondo popolato tanto tempo fa dai pochi sopravvissuti di una missione spaziale: qui molte cose assomigliano a quelle che si trovano sulla Terra. Altre, però...

skyfall

I MOSTRI DELLA PALUDE 1
LA PIRAMIDE NERA 2
IL MISTERO DELLA MINIERA 3
IL GIARDINO DELLA FOLLIA 4

Uno strabiliante armamentario di formule magiche per portare a termine una missione disperata...

sortilegio

LE COLLINE INFERNALI 1
LA CITTÀ DEI MISTERI 2
I SETTE SERPENTI 3
LA CORONA DEI RE 4

serie conclusa

Simbad, il marinaio astuto e coraggioso, l'avventuriero uscito dai racconti della bella Shahrazàd, la regina delle Mille e Una Notte!

simbad il marinaio

IL PRINCIPE DEI LADRI 1

Una classica ambientazione fantasy, tra foreste tenebrose e fortezze inespugnabili, con una straordinaria libertà di azione e di movimento.

unicorno

TRADIMENTO A DRAKENWOOD 1
IL SIGNORE DEL FUOCO 2

In uno scenario dopo-bomba, un gruppo di sopravvissuti cerca di raggiungere la California superando mille difficoltà.

guerrieri della strada

VIAGGIO DISPERATO 1
AGGUATO IN MONTAGNA 2
LA ZONA OMEGA 3
VERSO LA CALIFORNIA 4

serie conclusa

Avrai il coraggio, il corpo e la mente di un eroe barbarico: il tuo destino sarà affrontare i più tremendi pericoli armato solo della tua sete di avventura!

rupert il selvaggio

L'ISOLA DELLE CAVERNE 1
IL TUNNEL DEI DIAMANTI 2

Una serie di avventure mozzafiato basate sul *role-playing game* piú famoso del mondo.

advanced D&D™

I PRIGIONIERI DI PAX THARKAS	1
LA TORRE FANTASMA	2
NEL CASTELLO DI QUARRAS	3
LA PROVA	4
NINJA!	5
IL SIGNORE DI RAVENLOFT	6
LO SCETTRO DEL POTERE	7
LA CORONA DEL MAGO	8
MAGO CONTRO MAGO	9
NEL REGNO DI BABA YAGA	10
I SIGNORI DEL DESTINO	11
LA MALEDIZIONE DEL LUPO MANNARO	12
I CANCELLI DELLA MORTE	13
IL SENTIERO DELLA PAURA	14
LA CITTÀ SCOMPARSA	15
LE OMBRE DI NORDMAAR	16

ninja

Un sistema di gioco assolutamente innovativo, che ti consente di scegliere direttamente le singole mosse con cui affrontare gli avversari.

Titolo	N.
VENDICATORE!	1
ASSASSINO!	2
USURPATORE!	3
SIGNORE SUPREMO!	4
GUERRIERO!	5
INFERNO!	6

serie conclusa

compact

Una vera avventura da tasca! Speciali copertine pieghevoli! Ideale per viaggi e spostamenti!

Titolo	N.
IL MOSTRO DI LOCH NESS	1
MISSIONE IN MONTAGNA	2

realtà & fantasia

L'amore, l'ambiente di lavoro, i sogni, la dura realtà: una ragazza come tante alle prese con la vita di ogni giorno.

Titolo	N.
INTRIGO IN FM	1
TRANCE	2
L'ISOLA DEI MISTERI	3

Nella sua prigione di pietra il Demonio Nero aspetta, infestando la Terra con il suo soffio maledetto, bruciante di odio nell'attesa che si avveri la Profezia...

leggende e malefici

LA NASCITA DEL MALE	1

Pericolo, mistero, magia e suspence: ecco gli ingredienti di queste avventure, ogni volta diverse, ogni volta piú avvincenti.

golden dragon

LA CASA DI TENEBRA	1
IL TEMPIO DI FIAMMA	2
IL SIGNORE DELL'OMBRA	3

Il Giappone del XVII secolo: un mondo raffinato e crudele, in cui per sopravvivere hai adottato il codice d'onore dei samurai: il Bushido.

samurai

LA MISSIONE	1
IL MONASTERO DIMENTICATO	2
I GUERRIERI DEL FUOCO	3

Una novità assoluta nel mondo del librogame: due libri per **due giocatori**, alleati o avversari. Oppure due avventure da giocare **da solo**.

SFIDA PER IL TRONO	1
LA VALLE DEI SOGNI	2

Amico lettore,

se vuoi farci sapere qualcosa, se non trovi i **librogame®** *in libreria, se hai trovato degli errori... insomma, se hai qualcosa da dire scrivi a questo indirizzo:*

librogame®

Edizioni E. Elle S.r.l.
via S. Francesco, 62
34133 TRIESTE

VEICOLI SABOTATI

BOB CON IL SIMBOLO
SCI CON IL SIMBOLO
MOTOSLITTA CON IL SIMBOLO
SEGGIOLINO SKI-LIFT CON IL SIMBOLO
CABINA FUNIVIA CON IL SIMBOLO
DELTAPLANO CON IL SIMBOLO
SNOW BIKE CON IL SIMBOLO
MINICOTTERO CON IL SIMBOLO

PROMEMORIA ELETTRONICO

COLLOCAZIONE INTERRUTTORE	POSIZIONE DI NON FUNZIONAMENTO
Stazione funivia	Basso
Laboratorio	Destra
Garage A	Basso
Garage B	Destra
Garage C	Sinistra
Deposito A	Destra
Deposito B	Basso
Deposito C	Sinistra

SCHEDE PUNTEGGIO

1			2			3			4		
4	1	MC	4	1	MC	4	1	MC	4	1	MC
	2			2			2			2	
3	3		3	3		3	3		3	3	
	4	PE		4	PE		4	PE		4	PE
2	5		2	5		2	5		2	5	
1	6	CP	1	6	CP	1	6	CP	1	6	CP
5			6			7			8		
4	1	MC	4	1	MC	4	1	MC	4	1	MC
	2			2			2			2	
3	3		3	3		3	3		3	3	
	4	PE		4	PE		4	PE		4	PE
2	5		2	5		2	5		2	5	
1	6	CP	1	6	CP	1	6	CP	1	6	CP
9			10			11			12		
4	1	MC	4	1	MC	4	1	MC	4	1	MC
	2			2			2			2	
3	3		3	3		3	3		3	3	
	4	PE		4	PE		4	PE		4	PE
2	5		2	5		2	5		2	5	
1	6	CP	1	6	CP	1	6	CP	1	6	CP
13			14			15			16		
4	1	MC	4	1	MC	4	1	MC	4	1	MC
	2			2			2			2	
3	3		3	3		3	3		3	3	
	4	PE		4	PE		4	PE		4	PE
2	5		2	5		2	5		2	5	
1	6	CP	1	6	CP	1	6	CP	1	6	CP
17			18			19			20		
4	1	MC	4	1	MC	4	1	MC	4	1	MC
	2			2			2			2	
3	3		3	3		3	3		3	3	
	4	PE		4	PE		4	PE		4	PE
2	5		2	5		2	5		2	5	
1	6	CP	1	6	CP	1	6	CP	1	6	CP

MISSIONE IN MONTAGNA

2

compact

Una vera avventura da tasca!
Speciali copertine pieghevoli!
Ideale per viaggi e spostamenti!

In questo libro il protagonista sei tu.
Uno scienziato malvagio, il dottor Diamond, ha scoperto il modo per produrre una micidiale pozione, la Formula V3, grazie alla quale è possibile ottenere il dominio sul mondo. Finora sono state prodotte sei ampolle di questo liquido micidiale, che vengono tenute nascoste in sei rifugi superprotetti in alta montagna. La tua missione consiste nell'individuare i rifugi, neutralizzare i sistemi di sicurezza, e distruggere la terribile pozione.

In questo libro il protagonista sei tu.
Sei pronto per la missione in montagna?

copertina illustrata da Gary Rees

ISBN 88-7068-641-8

70686418

L. 10.000 iva inc.

librogame®
il protagonista sei tu